大众软件

Popsoft

1997

1

（总第18期）

Blood Lion

血狮

（保卫中国）

PC机上的模拟器（五）

漫谈BBS（六）

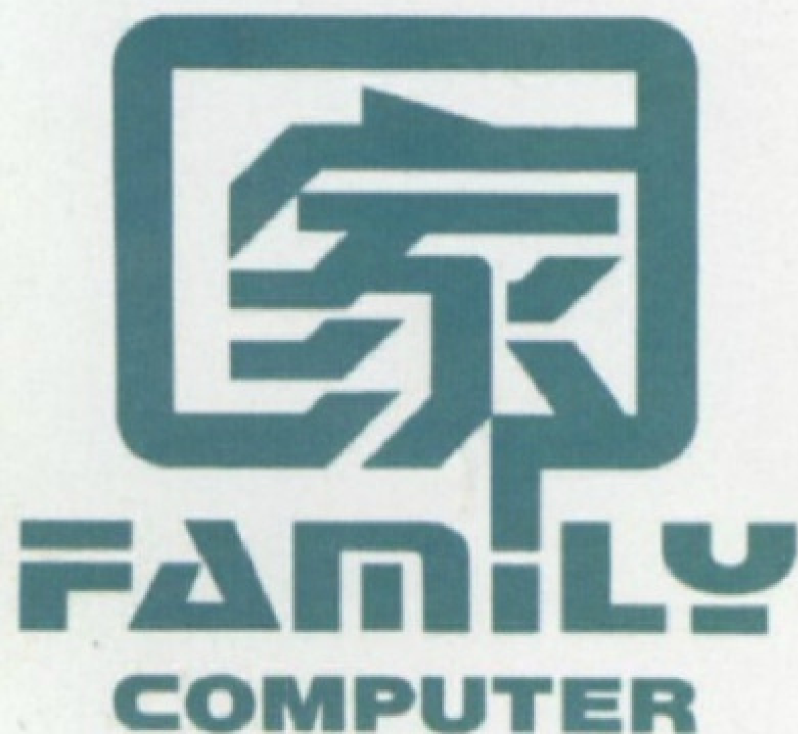
构建个人游戏网络

金庸群侠传

德鲁依之天人交战（上）

参展邀请

'97第三届北京家用电脑及软件展览会









展览地点：
中国国际展览中心

展览时间：
1997年1月23日－27日

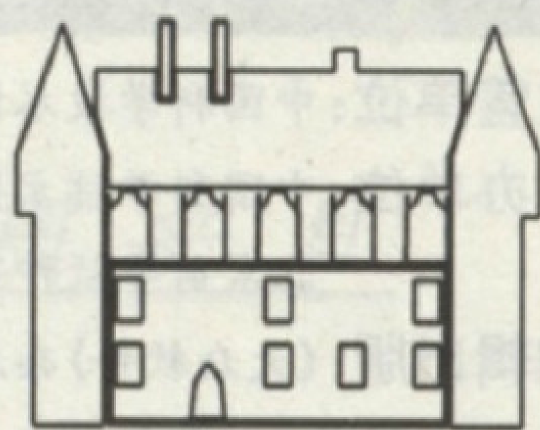
主办单位：
中国电子进出口总公司
北京市海淀区商会、科技计算机商会

承办单位：
北京市海淀区商会、科技计算机商会
中国电子国际展览广告公司

组委会电话：
62059597
62026633转3337/3339/3344

联系人：
李捷、李卫平

新年贺辞



秋去冬来，四季交替，新的一年又来到了。在此我代表杂志社全体员工向全国的读者、作者朋友们拜个早年。

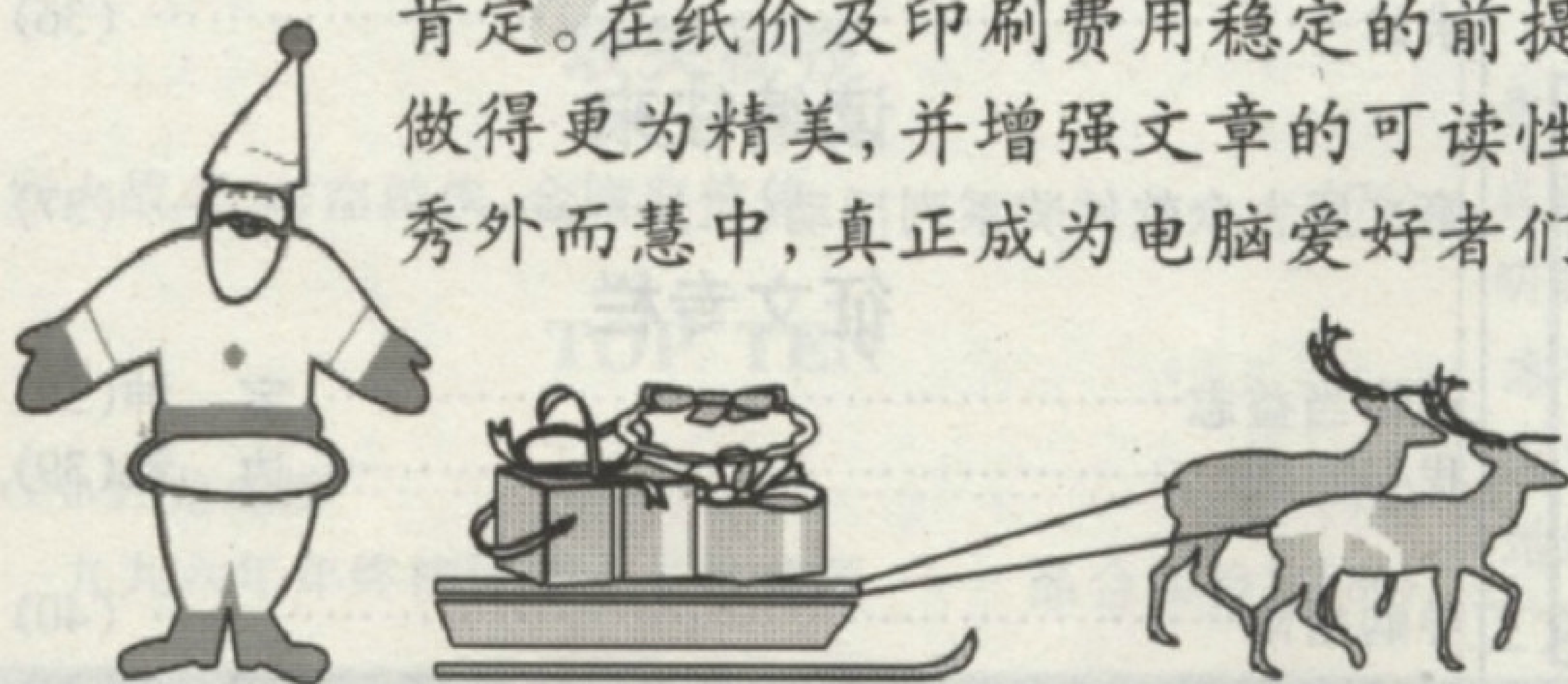
回首过去的一年，是国内电脑业界蓬勃发展的一年，更多的软件厂商已投入到家用软件这个大市场中来，不管是学习软件还是休闲软件，其发展趋向都极为喜人。虽然其中也存在一些不尽如人意之处，但这是一个新的市场形成和发展过程中所无法避免的。我们相信，在广大家庭电脑用户的支持下，国内的家用软件市场在1997年里会取得显著的业绩。

《大众软件》杂志正是在这样的大环境中一步步成长起来的，发行量也稳步上升，这与全国数十万热心读者的无声鼓舞是分不开的，为了回馈读者朋友，为了进一步促进刊物的成长，杂志社将继续举办第二届大众软件奖活动。

第二届大众软件奖包含了一系列的活动，评选跨年度最佳栏目及最佳作品是其中之一，本期大众软件奖的主题则是有奖征文活动。系列活动将持续到6月份，预定今年7月开奖，在8月刊公布第二届大众软件奖获奖者名单。相关活动的内容及方式请详细阅读“读编往来”和“大众软件服务部信息”。

最佳栏目和最佳作品的评选结果将在二月刊上发布，根据这个结果，我们会调整相关栏目，进一步改进各栏目的风格。虽然这个活动已经结束，我们仍希望读者、作者朋友们继续给我们好的建议和帮助，协助我们一起来办好我们大家的《大众软件》。

自去年10月改版以来，许多读者来信来电对我们的举措表示赞赏和肯定。在纸价及印刷费用稳定的前提下，我们会尽量地将杂志做得更为精美，并增强文章的可读性和实用性，使我们的杂志秀外而慧中，真正成为电脑爱好者们的朋友和助手。



常务副社长：刘贵和

主管单位: 中国科学技术协会
主办单位: 中国科学技术情报学会
北京前导软件有限公司
编辑出版:《大众软件》杂志社
社　　长: 边晓春
副 社 长: 高庆生　刘贫和(常务)
主　　编: 孙月湘　**副 主 编:** 徐国成
编 辑 部: 裘聿纲(主任)
李鹏　杨文韬　韩伟　王旭
广 告 部: 张友利(主任) 单传船 李诚 武凌
发 行 部: 陈志刚(主任)
彩页制作: 北京浩日德信息技术有限公司
印　　刷: 煤炭工业出版社印刷厂
刊　　号: ISSN 1007-0060 / CN11-3751/TN
发　　行: 北京报刊发行局
订　　阅: 全国各地邮局
邮发代号: 82-726
广告许可证: 京崇工商广字第 0036 号
邮政编码: 100051
通信地址: 北京和平门邮局 3056 信箱
电　　话: 广告部、发行部、销售服务部
(010)65266244、65266329
杂志社、编辑部、邮购部
(010)67025781、67025782
传　　真: (010)67025232
社　　址: 北京崇文门西大街 4 号楼 8 门
E-mail: pop@iuol.cn.net
出版日期: 1997 年 1 月 1 日
零 售 价: 人民币:6.00 元
港　币:15.00 元
美　元:5.95 元

软盘目录

(总第 18 期)

- DOS 百宝箱中的全部工具
- 系统加速工具集
- SMS 及其外壳程序
- MASSAGE

目　次

专题综述

信息与动态……(4)
OS 演义(四)…… 庞　大(5)
虚拟现实及其应用(下)…… 赵效民(8)

实用知识

PC 机上的模拟器(五)…… 龙　耀(12)
系统加速工具集…… 韩国清(14)
WINDOWS 下的 NORTON(一)…… 庞　大(17)
DOS 百宝箱…… 黄　砾等(20)

网络时代

漫谈 BBS(六)…… River Pan(23)
构建个人游戏网络…… 张海鹏 Joe Shi(26)
漫谈网络游戏 MUD(九)…… 迦楼罗(66)

硬件观摩台

MPC3 与多媒体技术系列谈(二)…… 一　兵(28)
游戏手柄新品…… 陈　宇(32)

百花园

应用程序的加载和撤离顺序…… 黄晓林(33)
电脑传染病毒的前兆…… 马金波(33)
计算机病毒的命名…… 邓　琦(33)
如何选择汉字输入法…… 于建原(34)

问诊台

诊断……(35)
求诊……(36)

读编往来

第二届大众软件奖系列活动(二)……(37)

征文专栏

玩物当益志…… 宝　坤(38)
我与游戏…… 边　和(39)

导购指南……(40)

大众软件(Popsoft)月刊

1997年1月(总第18)期

攻略指引

金庸群侠传……………………………………………一兵 颜安(41)
传说纪元——黑暗之星………………………吴冠军 蔡熠天(49)
德鲁依之天人交战(上)………………………流星雨工作室(55)

游戏博览

晶合传真………………………………………………………(59)
前线地带………………………………………………………(61)
文明Ⅱ资料片 幽浮Ⅲ——启示录 超时空英雄传说外传——复仇魔神 乱世霸主 模拟高尔夫 模拟直升机 恶狼传说3——通向最终胜利之路 火力

游戏赏析

特报:《英雄传说》系列………………………流星雨工作室(69)
被遗忘的王国之血与魔法……………玄狐小组:宏逸(72)
异形计划 ……………………………………………杨 威(73)

游戏剧场

对《如何编制RPG游戏》一文的补充………… 黄 明(74)

攻关秘技

烈火战车 时空游侠 金庸群侠传 ……………………(76)

TOP TEN

GAME龙虎榜………………………………………………(78)
一九九六年年终榜评暨十二月榜评 …… 晶合实验室(80)

下期要目

· OS演义(五)
· 架设自己的BBS站(一)
· WINDOWS下的NORTON(二)
· 黎明之砧

上期要目

· PC机上的模拟器(四)
· INTERNET一族④
· MPS3与多媒体技术系列谈(一)
· 坏蟑螂
· 刘伯温传奇

招聘启事

为了进一步提高办刊质量,更好更快地为广大读者服务,本社编辑部现在北京地区诚聘以下人员:

1. 文字编辑2名,要求熟悉电脑软硬件,有写作能力,有较高英语水平者优先;

2. 美术编辑2名,要求有美术功底,有一定电脑绘画技能,熟悉刊物美术工作者优先;

以上应聘者年龄、学历不限。有意者请将本人简历及近照一张寄至我社(注:所寄资料恕不退还),并写明联系方法。

本刊如有印刷、装订错误,由煤炭工业出版社印刷厂负责调换。
地址:北京朝阳区芍药居(100029)
正文用纸:辽宁省开原制浆造纸厂

信息与动态

●第三届北京家用电脑及软件展览会将于1997年1月在京召开 由中国电子进出口总公司、北京海淀区商会主办的'97第三届家用电脑及软件展览会将于1997年1月23日至27日期间在北京国际展览中心召开。本届展会参展厂商阵容强大，汇集了北京地区经营家用电脑及各类软件的最具代表性的百余家厂商、公司，同时也汇集了代表北京家用电脑硬件市场的众多厂商，《大众软件》作为展会的支持单位，也将参加本次展会(展台号为150,151)。凡光顾《大众软件》读者服务部的读者均有机会免费获得本次展会的门票。

●"学Internet，用Internet"系列活动 为了普及Internet知识，促进Internet在国内的进一步发展，由《大众软件》、《中国电脑教育报》、《电脑报》和牛津－剑桥国际高科有限公司发起组织的"学Internet，用Internet"活动已于12月14日在北京正式拉开帷幕。此次活动至2月16日为止，为期两个月，共举行十一次活动，于每周日下午4时同时在北京《大众软件》读者服务部、连邦、赛乐氏等16家特约软件专卖店举行"拥有《Internet宝典》，开启Internet之门"的连续抽奖，每周都有不同的精彩活动，送"世纪方舟"套装软件、得国联价值450元的金银卡、做自己的Homepage、品Internet咖啡、赠送《网》杂志、新年Party等，在购买《Internet宝典》的朋友中，有600个机会获得总价值110000元的奖项。此活动《大众软件》、《中国电脑教育报》、《电脑报》将予以连续追踪报道，请随时注意活动预告。

本次活动的协办单位：东方网景数据通讯有限公司、国联在线网络有限公司、世纪互联通讯技术有限公司、实华开公司、雄龙电脑城、《网》杂志社、赛特、外文书店等十六家软件特约经销单位。

活动咨询电话：牛津－剑桥国际高科有限公司 62207534

●《命令与征服》终于推出 12月14日，在《大众软件》读者服务部、三好游戏软件连锁店、连邦软件公司同时举行了《命令与征服》的首发式。《命令与征服》是Virgin公司旗下的游戏开发室WESTWOOD所制作的即时战略游戏。据悉，Virgin公司将以授权形式指定国内公司代理其产品，近期内进入中国市场的产品包括《时空游侠》、《97赛手》、《凯兰迪亚传奇Ⅲ——玛尔寇的复仇》等等。

●国联在线网络有限公司实施168信息台ISP工程 由国联在线网络有限公司承接的北京银联通信有限公司"168信息台ISP工程"项目，经过近一个月的研制、开发、安装与调试，已于1996年11月底开始试运行，并于12月底正式向大众开通。

168信息台ISP工程提供INTERNET网络信息服务项目，为用户提供信息查询、电子邮件、电子公告、数据库检索、文件传送等功能。接受服务的用户通过任何一台电脑、一条电话线，拨号登录168信息平台即可获得INTERNET网络信息服务。

●微软推出MS Exchange Server 4.0中文版 微软公司于1996年11月底推出了MS Exchange Server 4.0中文版。据微软公司负责远东区业务的副总裁史蒂文先生介绍，该软件是微软（中国）有限公司继WINDOWS NT3.51中文版推出后，面向国内企业级用户开发的系列软件中又一中文化产品，也是微软Back Office软件包全面中文化的重要组成部分。它的最大特点是功能完善，成本低廉。微软相信它会被国内企业级用户广泛采用，并给他们带来物超所值的投资回报。

●CD－RW可读写光盘技术开始投入实际应用 利用这种技术制造的光盘驱动器，具有同软驱一样的方便性和任意读写功能，是性能强大的新型计算机存储设备。目前已有惠普、三菱、菲利普、索尼等多家世界著名电子公司宣布支持这一技术。预计1997年初CD－RW驱动器就可上市，价格约700美元左右，可读写光盘的单价约为25美元，到1997年底CD－RW的价格可能会下滑至500美元。由于CD－RW驱动器可能会受到高容量DVD光盘及价格低廉的100MB ZIP软盘的前后夹击，CD－RW的生产商表示将生产兼容DVD光盘及普通CD－ROM的CD－RW驱动器，以扩大用户范围。

OS演义(四)

北京 庞大

上文说到最终IBM与微软公司签订了关于DOS操作系统和一些语言软件的合同——开启了通往PC机操作系统的大门。那么,DOS宝贝又是怎样降生的呢?是顺利还是痛苦?

艰难的历程——DOS降生

或许你正对前文提到的那个"闷罐子"感到莫名其妙,其实,那正是DOS宝贝的产房。按照IBM严格的安全保密制度,DOS的开发地点必须是"与世隔绝"的,最后选定了西雅图市中心国家银行大厦八层(当时的微软公司所在地)走廊尽头的一间没有空调,甚至没有窗户(不知是不是那时就产生了对于Windows的渴望)的小房间。不仅如此,为了防备万一(同一楼层还有其他的公司),IBM还要求房间的大门随时是锁着的("闷罐子"里的温度可想而知),并且所有的文件都必须锁在IBM提供的专用保险柜内,甚至IBM还一度要在房间的天花板上安装防护装置,以防窃密者从屋顶进入,后来微软拒绝了这个要求。所有这一切,都有IBM的人员不定时地检查。有时实在闷热难耐,还是要开门通通风的,可又说不定什么时候会有人来检查,微软的程序员们便在提心吊胆中建立了一套预警系统——在其它房间的人一旦发现有巨人的使者来访,立刻向那小房间报警。可有一次IBM的检查人员悄悄地穿越警戒线溜了进来,发现不仅房门大开,甚至还有一些样机的零件放在门外,在高度机密的"棋局"中发生这样的事情,可以想象IBM的代表会是怎样的不满。在有了这一次遭遇之后,IBM的保密措施总算是被不折不扣地执行了——这可苦了那些微软的开发人员。

整个开发工作是非常紧张的,从老板到雇员,微软公司的很多人都承受着相当的压力,很多人都不得不开夜车(还有人得在天上开——记得上一期说的吗,微软和IBM的代表,通常是比尔·盖茨和唐·埃斯特里奇,在一周中总有一个人要有一次通宵夜行的经历),不仅深受喜爱的冬季滑雪没有了,就连看航天飞机发射的时间都是拼出来的。1981年4月12日,这是人类文明史上值得纪念的日子,那一天美国人在位于佛罗里达卡纳维拉尔角的肯尼迪航天中心发射了第一架航天飞机——哥伦比亚号,在航天史上迈出又一大步。微软很多开发人员都想去观看这一次具有历史意义的发射,并且劝说他们的老板比尔·盖茨不要错过机会,得到的答复只是"可以和你的下一个工作一起去看",最后,这些人一连五天拼命干活,连睡觉也在办公室里,才赶出了相当的工作,如愿以偿地目睹了飞天的盛况。

虽说已经有了帕特森的SCP-DOS,只需要把它搬到IBM PC上就可以了,但工作却并不那么轻松,要克服想到的和想不到的困难。想到的,比如磁盘驱动器——SCP-DOS使用的是传统的8英寸驱动器,而IBM PC将要使用5.25英寸的磁盘,微软的程序员必须确定新磁盘的存储容量以及存储方式,并设法将8英寸磁盘上的信息转换成新的格式,对于DOS来说,这是比较核心的部分了;想不到的,比如IBM提供的样机不好好干活,动不动就罢工——在那个小房间里,放置了IBM和Intel公司的总共三台电脑,以那里的通风条件,工作起来所散发的热量可想而知,IBM样机在那样的温度下工作非常不稳定,时不时出现一些随机性错误,使得微软的程序员经常要确定问题究竟是出在硬件上还是软件上,这浪费了他们很多的时间,并且第一台样机还存在很多设计上的问题,突出的是工作速度非常不令人满意,以及BIOS在将数据输入内存中高地址时会导致死机等,都不同程度地给开发工作"找麻烦"。

在艰苦的条件下,双方的合作人员都表现出了良好的职业道德,这使得"棋局"项目得以顺利进行。在双方的配合过程中,也出现了一些让人忍俊不禁的场面。上一期说过,微软的"工作服"是T恤衫、牛仔裤和旅游鞋,而在IBM则从上到下全穿传统的深蓝色西服,此番双方

关于"棋局"项目的合作似乎还包括了着装的风格：一次，微软的人们惊讶地发现他们的总裁竟在上班时带头穿起了西装，更有趣的是，公司来了三个用牛仔裤、网球鞋和手提旅行袋武装的生人——谁也没有想到，他们居然是IBM的工程师(可谓用心良苦!)。可以想象，在这样的和谐中，来自两个有着迥异背景的公司的工程师们可以顺利地交流、合作，为DOS宝贝催生。

DOS的开发工作以前所未有的速度进行着，每天都有邮包在西雅图和博卡拉顿两地之间飞来飞去，为了加快信息交流的速度，双方还在两地间建立了电子邮件系统。由于IBM PC的样机还存在这样那样的问题，比如前面提到的工作不稳定以及BIOS出错等，影响整个项目的进展，IBM的工程师们可算是做到了"随叫随到"，对每一个硬件问题都作出最快的反应，以配合微软的开发工作。微软的程序员们也发挥了最大的热情，蒂姆·帕特森后来也从西雅图公司被挖了过来，而盖茨总裁则亲自出马，改进他的BASIC软件，不断地向其中增加新的功能，直到最后制成只读存储器ROM。他们不仅对程序负责，还在很多其它硬件方面提供了参考意见——甚至包括机身该涂成什么样的颜色。

在产品测试方面，IBM是极其严格的，对微软的DOS也不例外(深挖BUG，广积意见)，这一方面保证了DOS产品的质量(作为一个划时代的产品，出BUG是很尴尬的)，另一方面也影响了微软的质量管理制度，为其日后在操作系统领域谋求大发展打下了坚实的基础。

GO! DOS小子

1981年8月12日，蓝色巨人把它的大脚迈进了个人电脑世界的大门——正式推出IBM PC个人电脑，从仅配备16K内存的基本型号，到具有彩色图形功能的豪华型号，售价从1565美元到6000美元不等，至于操作系统嘛，还只有DOS(从那时起，随IBM的PC机捆绑销售的DOS便叫PC-DOS，而微软公司单独销售的DOS叫做MS-DOS)。

IBM在PC机的销售过程中，也打破了传统，利用别人的连锁店进行销售，并且公开了PC机的很多技术细节，甚至鼓励其他厂商为IBM PC开发附加板卡和应用软件，这使得IBM PC自诞生之日起，便脱掉了那令人敬而远之的蓝色外套，以平易近人的姿态进入了市场，头一年大约售出了一万余台IBM PC，而第二年这个数字则狂涨了几十倍!

微软DOS很快便不再是IBM PC上唯一的操作系统了，基尔道尔教授的CP/M-86终于"千呼万唤始出来"，软件科技公司(Softech Microsystem)也推出了它的UCSD P-System。谁都知道，在操作系统的市场上是"一山不容二虎"的，更何况是三国争霸了，原本这里可能会有一场"逐鹿中原"的好戏，但由于三家公司在竞争策略上相去甚远，不多久微软便把那两家公司远远地甩在了后面，拿到了操作系统市场的霸王金牌。

还记得上一期提到的SCP-DOS与CP/M的相似吗，微软在把它改写成MS-DOS时把这种相似延续了下来，这使得原先为CP/M系统编写的很多优秀的软件可以很容易地在新的DOS平台上运行，这样一来，DOS一降世便拥有了一大笔软件财富，并且使得CP/M系统与之相比，不再具有什么优势了。这么一来不仅发展了自己的新用户，也争取了CP/M的老用户。DOS在这次竞争中的得势，不仅仅是因为它与CP/M的相似，更重要的原因是几个公司迥然不同的价格战略：在IBM的PC机操作系统产品中，UCSD P-System挂在天上——450美元，DR公司的CP/M-86放在屋顶上——175美元，用户伸手就能够得着的只有微软的DOS——60美元。到此为止，对于用户来说，已经没有什么理由拒绝DOS了，而IBM最后也放弃了另外两套操作系统，使得IBM PC与DOS两个词不再分家——不消一两年的时间，DOS宝贝便长大成人，坐上了操作系统的头把交椅。

正如人们所预料的那样，开放化的结构带来了IBM PC的附加板卡和兼容机行业。虽然蓝色巨人在设计IBM PC的时候，在采用其他公司的产品之余，给自己订做了统帅主板的基本输人输出系统BIOS，但很快就被凤凰科技公司(Pheonix)用逆向工程原理还原了出来，这样一来，任何一家公司，只要采购与IBM相同的组件(比如Intel公司的CPU)，加上这块BIOS，就可以制造出与IBM PC兼容的计算机来。那些早期的投机者，现在大部分都已是PC行业的巨头了，比如为我国电脑爱好者所熟悉的COMPAQ和AST就是在当年IBM PC掀起的狂潮中创业的。COMPAQ是最早生产IBM PC兼容机的公司之一，创始人是几位德州仪器公司的工程师，不知他们在价格策略上是否从德州仪器那里继承了传统，比IBM的售价要低。在70年代，德州仪器的风格一直是以别人难以做到的极低价格来销售与别人相同的产品，当时的小公司是"天不怕，地不怕，就怕德州仪器大削价"，从这两年TI公司的486芯片价格中，还能体味到这种风格。并且，COMPAQ是第一个强调自己的机器保证与IBM PC百分之百兼容的兼容机厂商，至于其他方面的优点，像增加了一些很有个性的新功能，甚至包括在COMPAQ买机器不用像在IBM那样排队等货，都使得用户把更多的

目光投向这位PC新秀。后来在进入386时代的关键时刻，COMPAQ以其小公司独有的魄力与进取精神，抢到386这个32位的螃蟹，超过了IBM(那时巨人的官僚病又犯了)。AST走的路则更长，先是花了几年时间开发PC机的附加板卡，后来才进入PC整机厂商的行列(也许是由于AST的三位创业者中有两个是华裔吧，它是众多IBM PC兼容机厂商中最先进入中国市场，并且在中国做得最好的)，直到今天还在不断发展。

IBM PC兼容机行业的空前繁荣，给DOS带来了任何其他操作系统所没拥有过的广大市场，在这片肥沃的土地上，微软尝到了收获的喜悦。还记得前文说的吗，微软公司在与IBM签署关于开发DOS的合同时，保留了对其他客户销售略做修改的版本的权力，这就使得后来知名的兼容机厂商都有以自己公司命名的DOS，如COMPAQ机器中安装的是COMPAQ-DOS，AST使用的是AST-DOS，这些版本DOS都是微软公司MS-DOS的OEM版本，也就是说，都是微软DOS。记得那句话吗，舍不得孩子套不着狼，没有与IBM签的“亏本”合同，就没有眼前这操作系统历史上最大的收获。

一方面，微软公司把DOS卖给越来越多的客户(每多卖出一份DOS拷贝，就意味着PC机家族又增添了一位成员)，另一方面，DOS本身也在继续发展，其功能也在版本的更新中不断完善。

DOS的成长历程

从1981年MS-DOS(对于所有MS-DOS的OEM产品，习惯上仍以MS-DOS代称)1.0版本诞生，到1993年微软公司发表DOS 6.0时宣布不再会有DOS 7(虽然在Windows 95中还能够见到MS-DOS 7.0，但它已经是作为Windows 95为兼容以前的DOS程序而附带的一部分，已经不再是独立的操作系统了，并且它在磁盘管理等方面已经远远超出了传统意义上DOS的范畴)，十余年时间里，DOS历经几次大的升级，性能不断得到提升。

1981年8月，随IBM PC的发表推出DOS1.0版本，只支持单面、8扇区的120K软盘驱动器，提供了DOS的所有基本功能；

1982年5月，推出DOS1.1版本，在这一版中，增加了对双面软盘驱动器的支持，使得软盘容量提高到320K；

1983年3月，DOS升级至2.0版本，提供了对于9扇区单或双面软盘、PC/XT硬盘以及多级子目录的支持；

1984年8月，发表具有PC/AT(Advantage Technology，即先进技术，IBM PC系列从此走入286的时代)内存管理能力的DOS 3.0版本；

1985年3月，推出支持网络的DOS 3.1版本；

1986年1月，从3.2版本开始支持3.5英寸软盘；

1987年4月，3.3版本(相信这是一个大家比较熟悉的版本)开始适用于IBM PS/2型计算机，支持1.44MB的3.5英寸软盘，支持4个串行端口(以前的版本只支持2个)，具有了使用多个硬盘分区的能力；

1988年，3.31版本已能够支持大于32MB的硬盘分区；

1988年6月，在DOS 4.0版本增加了DOS SHELL(类似于Windows 3.1下的文件管理器)，使用户可以通过选择而不是命令的方式完成工作；

1991年6月，DOS从5.0版本开始支持扩展内存，使得DOS系统在640K的基础内存中可以只占用十几K，提供了改进的DOS SHELL。与以前版本相比，在硬盘的分区与寻址方式上，也有了较大改动，并且它的卸载程序可以在用户不想使用新版本时方便地退回以前版本；

1993年，微软公司发表DOS6.0，并宣称6.0将是DOS家族最后的版本。DOS 6.0允许用户在引导时使用多重配置，为用户提供了硬盘倍容的方案DBLSPACE，还增加了一些实用程序，如内存优化程序MEMAKER、磁盘碎片整理程序DEFRAG、磁盘扫描程序SCANDISK及能够在作案时留下把柄的DOSKEY(在中关村的一起偷窃软件源代码的案件中，案犯就是因为DOSKEY程序记录下了他拷贝代码的命令而被定罪的——铁证如山)等；

1994年，微软公司推出DOS6.21中文版，这是第一版双字节内核的中文DOS，但和Windows3.1中文版一样，由于汉字部分不完全符合中国国标，在使用上并不是很方便，影响了它的推广；

1995年，微软公司与联想集团合作推出符合中国国标的DOS6.22中文版，这便是现在还在卖的那个版本，相信你不会觉得陌生的；

1995年8月24日，在微软公司发售的Windows 95中，内含了一份(也许说几份更合适)DOS，Windows 95中的DOS纯粹是不得已才放在那里的，已经不是以前DOS升级版了，在Windows 95的后续版本中，在时机成熟的时候，这一版DOS是早晚要被取消的——微软的DOS家谱，写到版本6为止。

虚拟现实及其应用（下）

北京 赵效民

(二)模拟教学实验

在日常教学中，为解决理论与实际脱钩的现象，实验课是少不了的。在这方面VR可以使教学更为逼真、实用，省去了庞大的实验开支。前文讲到的军事模拟训练就是其中的一种，另外在驾校的初、中级课程以及医学院校的手术实验课中也经常使用VR技术。VR可以轻松地模拟那些不常见但非常棘手的情况和事例（病例）让学生们经受锻炼，这对提高教学质量是很有益处的。此外，VR漫游技术在一些设计类课程中也是大有帮助的，比如可以将一些很难讲明白的结构、设计(如精密机械、复杂的建筑等等)用VR再现，学生们可以通过VR漫游到这些产品、建筑中进行“亲身考查”，这样再难讲的东西也不言自明了。现在美国和许多发达国家的大学甚至中学已经在教学中采用了VR技术。事实证明，VR技术的应用极大地提高了学生们对新知识、新事物的理解深度和理性认识水平，并且在极少的投资下(相对而言)使学生的动手、实践能力达到或超过以往教学的标准，因此受到了教育部门的一致好评和推崇，下一步就是资金与时间的问题。所有这一切都预示着VR技术在教学领域中广阔而又美好的前景。

三、影子模拟

我认为影子模拟是对人类最为有用的一种技术，说白了影子模拟就是一种极为先进的遥控技术。举个简单的例子：你抬起右腿，此时一个千里以外的“人”也抬起右腿，你转动头部，那个“人”也同时这么干，他就象你的一个影子，只不过离你很远。说到这，有的人已经知道影子模拟的重要性了。我们可以造一个人形的机器(也就是机器人)，它应该很灵活，能完成人的基本动作。它的头上装有摄像机和拾音装置，其拍下的图像与收录的声音将传到你的数据头盔中，而你的一举一动，也将通过上文提到的人机接口设备检测到并传给机器人，此时机器人身上的计算机将会根据这些数据来控制相应部位的伺服系统来即时模拟你的动作，而你再通过机器人传回来的各种信息来决定下一步的行动，这就是影子模拟的基本过程。我们可以将这个机器人放到一个对人类来说极为危险或根本不能生存的环境中去代替人的工作，比如勘探火山口、深水作业、高辐射区作业等等。我们可以在安全的地方甚至在家里对这些机器人进行遥控，而我们眼前看到的将是现场真实的画面，就仿佛我们身在其中一样。

影子模拟早已应用到实际的工作中，除了上面提到的几种应用外，在影视特技方面也是很有用的。在美国影片《魔鬼的复仇》中，就有这类的镜头。需要说明的是，现在的遥控潜水器、无人侦察机等遥控设备虽然也是由人通过其传来的图像进行遥控操作，但严格地说它们不属于影子模拟，因为影子模拟的要求是即时模拟“人”的动作，这一点对判别是否是影子模拟极为重要。此外，影子模拟还有一个变相的应用，那就是“虚拟存在”技术。日本在与韩国竞争2002年世界杯足球赛的举办权时就曾宣布，要采用虚拟存在技术让不能进球场看球的人也能亲身体会赛场的气氛。当时提出了多种设想，其中有一种较为先进的设想是建立一个大型的虚拟中心，没买到球票的人可花相对较少的钱进入这个中心，这时你会得到一个数据头盔以及有关设备。计算机先让你在球场的几个看区中花钱选择一个，之后主机就会与你联网，这时你就将接收到球场相应位置上的即时图像，不管你怎么摇头晃脑，眼前的图像与耳边的声音都能很好地配合而没有丝毫的破绽。

四、游戏娱乐

我想这是众多玩家所最终关心的话题。想一想，前

面讲到的模拟训练、模拟演习不就是一种变相的娱乐吗？难怪有的受训人员事后说就象玩电子游戏。不错，自从 VR 诞生之时起，就有人预测其在游戏娱乐领域里的发展与应用将是不可低估的。

也许这是大部分玩家最感兴趣的。其实，现在我们玩的游戏，也是一种模拟与虚构，只不过效果与等级较低罢了。在 PC GAME 界中，大家都知道有一类游戏叫做模拟游戏，这类游戏中有我们熟悉的 F-19、F-15、F-14、COMANCHE 、ARMORED FIST、DOOM（事实上把 DOOM 归为一种模拟枪战游戏并不过分）以及最近流行的 THE NEED FOR SPEED 等等，玩过的人有何感想呢？我在此不加评论，但有一点可以肯定，在这类游戏中，几乎都是只有在采用速度最快的 CPU（游戏发行当时最先进的 CPU）的情况下，才能表现出最好的游戏效果。例如 THE NEED FOR SPEED，如果要使其全景 SVGA 的图像始终流畅，让那些极品赛车不打嗑巴的飞速行驶，奔腾 100 的 CPU 也许只是一个较低的要求(当然其它的硬件配置也是很重要的)。或许有的玩家会说美国 ALG 公司出品的《疯狗》系列游戏就不是这样。的确如此，不过《疯狗》是一个影视类游戏，那么与电影的效果相比，它的画面质量与流畅的程度又如何呢？我想与同类型的 TV GAME 比较一下就不言而喻了。是 CPU 的速度不够吗？不完全是，其主要的原因我想通过以下几个例子就能很清楚地知道。现在一些用于空军低级训练课程的模拟设备还是用 486 一级的处理器，其所产生的图像也是很粗糙的，全是由棱角、多面体等直线(斜线)结构组成，这就是一种处理速度低的表现，但是由于有许多专用设备的支持，所以极大地弥补了 CPU 处理速度的不足，可是这些专用的设备，作为家庭，现在是不可能拥有的。在设计波音 777 时，更是采用了价格昂贵的高级图形工作站，由于有高级的图像处理技术与精确的仿真模型的支持，使模拟效果显得极为逼真，而要达到人手一台工作站的水平恐怕还要经过几十年的时间。在街机方面，游戏厅中几年前就有了一种较为真实的模拟空战游戏(比如在北京华威大厦的游戏厅中的 F-16 空战游戏)，它在很多地方都具有 VR 的特征。我想玩过、看过这个游戏的人都不用我再描述一下它的效果，但是它所采用的主 CPU 的水平并不高，而是专用的辅助设备帮了大忙。光就其图像效果而言，PC 机若要想有同样的水平显然还要有一段很长的路要走。

模拟游戏就是一种虚拟仿真，其对 CPU 以及辅助处理设备的要求明显高于其它类型的游戏。总结上文，我们会发现，虽然现在 PC 机的 CPU 的处理速度已基本满足了中、小规模 VR 的主处理的要求，但由于缺乏一些辅助设备（例如快速但昂贵的图像协处理器、用于存储那些逼真但十分庞大的仿真数字模型的海量存储设备等等）的强有力的支持，其对空战、赛车、枪战这些复杂运动的模拟还是很低级的，玩家在其中自由发挥的余地很小或几乎没有。其实，在介绍 VR 系统的组成时，我们就应该对 VR 处理器（包括各种协处理器）所负担的工作量的大小与速度的要求有一个清醒的认识。很明显，所有的数据都靠一个主 CPU 处理是不可能满足需要的。而另一方面，现有的供游戏用的人机接口设备，如游戏杆、键盘、模拟方向盘、方方正正的显示器等等都给人一种不自然的感觉，而要使这些游戏达到真正 VR 的效果，就必须要有相应的操控设备与感觉。

位于美国硅谷的幻影公司(PHANTASM Inc.)是一家致力于 VR 技术的微型公司，类似的公司在硅谷还有好几十家。这家公司曾开发出一套供 PC 使用的赛车游戏系统，外围设备由数据头盔、数据手套等设备组成，仅此而已。它虽然没有游戏厅里的那种汽车形状的坐舱和其中的各种设备，但当启动系统后，玩家就会发现他身处在一辆赛车中，方向盘、排挡杆、踏板以及仪表显示清晰可见，并且还有真实的触觉，你可以象真的开车一样换挡、打方向盘。一开始，尽管图像还很粗糙但这套系统的表现似乎不错，可是不久，其致命的弱点就出现了。这家公司的负责人说："省去类似于街机的那种坐舱和内部的各种设施是从家庭的经济角度考虑的，但现在的 VR 系统不能给人一种持久接触的感觉，比如开车就要时刻握住方向盘，但这套系统不能提供这种感觉，虽然对类似于按电钮、搬开关等短暂接触的触觉模拟还是比较真实的，但是光就上边那一点来说就意味着我们已经失败了"。同样的问题还困扰着 PC 模拟射击类游戏，一家曾开发过这种 VR 游戏的公司的技术人员说："由于习惯性的动作，人们在遇到危险时要依靠在某一物体上，比如遇到对方射击我们会躲在墙后面然后慢慢地移动，许多试玩这套系统的客户都是这样，但由于缺乏真正有效的支撑，他们无一例外地都摔倒了，因此必须要有相应的外围设备来支持"。这两个例子无疑有效地证明了在现有阶段，与 VR 所表现的事物相对应的特殊的人机接口设备还是必不可少的，而这些设备的单一用途的特性与昂贵的价格决定了它们不可能在家庭中广泛的应用与普及。所以，VR 技术在短期内是不会在 PC 游戏界大量出现的。不过也许有例外，那就是 RPG 游戏。这一点是不难实现，因为这类游戏往往不涉及那些专用的外部设备。有些公司已经开始了这方面的尝试，他们先制作游戏各个画面、背景的三维立体效果，然

后让玩家在这个虚拟的世界走动并与游戏中的人物对话，不过这只适用于解谜、游览、叙事或类似这些没有激烈的打斗和高难度的动作场面的游戏，因为大部分玩家没有那种身手。打个比方，你可以在《杀人月》(Under a Killing Moon)游戏中"进入"Tex Murphy 的"体内"，以他的视角(而不是第三者)来玩这个游戏，想象一下，是不是很刺激？然而，这其中又存在一个问题，那就是空间的限制。在游戏中你可能要走上好几百米的路程，但谁的卧室有这么大，而且游戏中要有爬上爬下等很普通的动作怎么办？这时又得回到手工输入指令的老路上，所有这些都限制了这类游戏的设计与精彩程度。

现在我们应该明白了，如果没有更高级的人机接口与更先进的辅助设备的有效支持(处理能力是否足够以及能否大量普及)，那么真正意义上的 VR 在家用 PC GAME 领域里是不会流行的。可能这么说会令许多玩家失望，但我们不得不承认这是个事实。然而，工业界的努力与 PC 机的迅速强大必将会使 VR 在 PC GAME 界得到广泛的应用，所以我们也不应太过悲观。1995 年下半年，东芝与索尼公司共同确定并推出了下一代大容量存储设备，它就是人所共知的 DVD。东芝公司在此基础上还独立开发了计算机用的 SD-ROM，当今的计算机界普遍认为 SD-ROM 必将取代现有的 CD-ROM 而成为下一代标准的电脑存储设备，从而为存储海量数据打开了方便之门。联想到 VR，SD-ROM 无疑为存储那些庞大的仿真数字模型提供了极好的条件。这样，数字模型存储的问题就得到了很好的解决。事实上，包括东芝在内的许多大媒体公司都注意到了这一点，并表示将在大型图像软件的开发上与其积极配合，这其中就有巨型影视游戏。这些游戏将会运用各种先进的电影、音响技术与特技手段，使图像、声音、游戏效果耳目一新，由此可以想象以此为基础来开发 VR 影视游戏是不会有什么困难的。另外，用于计算机的 3D 图形加速器也迅速普及，这对提高 3D 图像的显示质量与显示速度极为有利，尽管它们现在与工作站专用的图像处理设备相比还有很大的差距。与此同时，那些在图像处理领域里的大牌公司对 PC 机专用的高质量图像处理器(包括集成的多媒体 CPU)的开发、竞争也进入了前所未有的高潮，所有这些都清楚地表明工业界正在努力加强 PC 机的各种能力。虽然这些专用设备的价格在短期内还不能被大部分用户所接受，但可以肯定，用不了几年 PC 就可以依靠强大的辅助设备的支持来满足运行中、小规模 VR 的各种要求。也许到了那时，只要插上一块综合有各种 VR 专用设备(信息反馈、真实存在与数据融合等)的集成卡就可尽情享受 VR 带来的乐趣。

但是，相比之下 VR 专用的高级人机接口设备有在很长一段时期内难以有效解决的困难，这个困难不在技术上而是在效费比上。其实前面讲到的那些辅助设备在技术上也是没问题的，关键在于怎样在低价位上实现同样高的性能，从而在大众 PC 界得到广泛的应用。我们都明白，高速的图像处理设备不光只为了实现 VR、玩游戏，还可用于精细的电脑绘图、排版与 CAD，也就是说它们对 PC 机的性能是一个总体的加强与提高。而为玩 VR 游戏所买的与之相应的人机接口设备(比如模拟驾驶舱、操纵杆、数据头盔等)可以说大部分是专用的。这些设备大都很昂贵，例如一个高级的数据头盔的价钱就将近 1500 美元，可是它们对于用户其它的计算机操作与应用几乎是没有什么帮助(要实现《钟尼记忆术》里描写的那种 VR 计算机操作至少还得过上几十年)，而且我想没有几个人是为了玩游戏而买计算机的。这样一来，除非是钱多得用不了，否则用户在这些设备面前大多会望而却步。IBM 公司几年前就曾研制过一系列 PC 游戏的专用设备，为照顾价格与家庭的使用没有做成一体的而是做成分布式的，比如你可以把模拟的排挡杆固定在椅子的扶手上，方向盘置于两腿之间或桌子上，总之怎么方便怎么布置，随你的便。按理，这种设计应是能得到推广的(事实上还获过一些设计奖)，但还是因为价格较高使效费比不尽人意，从而只能在少数富家子弟中流行。因此，如何在不降低性能的前提下尽量降低其价格；如何扩展其应用的范围，从而能用于其它的计算机操作；如何使其综合的效费比达到最佳，是这类设备今后发展所必须考虑的问题，也是其能否得到普及的关键所在。

综上所述，VR 在 PC GAME 领域里大量的应用，在现有阶段应该说还不到火候，具体原因我想不用再重复了。这方面今后的发展也许不会很快，毕竟其中的困难不是很容易就能克服的。但我们不能因此而丧失信心，我们应该坚信 VR 定会来到我们的身边，因为这一切只是时间问题。

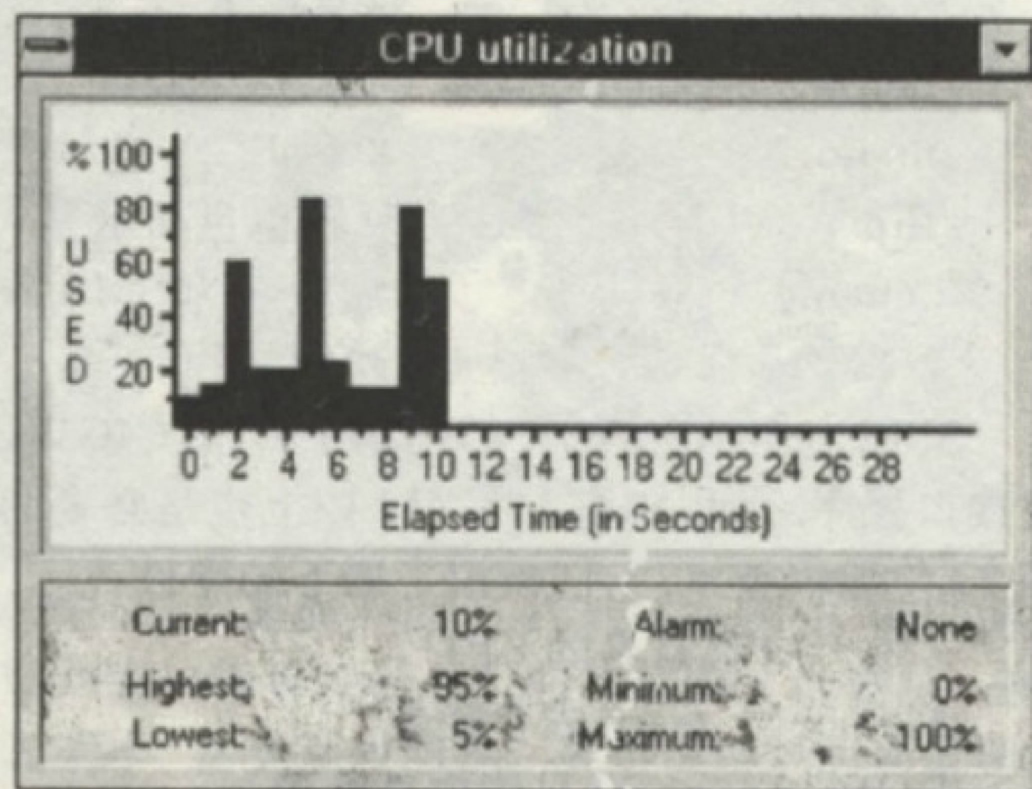
现在看来，公共的大型游戏场所才是 VR 近期的用武之地，这其中最关键的原因是它基本摆脱了价格上的束缚，通过大量采用专门开发的外围设备，可以将游戏做得维妙维肖。我想大部分赛车迷都曾玩过日本世嘉公司出品的大型越野赛车游戏。这款制作优良的街机游戏可以说是对丰田与兰西亚赛车的一种模拟(为此世嘉公司还向这两个公司交了一笔不小的费用)。与上文提到的那款 F-16 模拟空战游戏一样，应该说它就是一种 VR 游戏。在制作中，世嘉公司认真按照这两种车的动力模型来设计，力求在速度、加速度、制动、转向等方

面的性能表现与原车一致。不过事后证明，这款街机游戏在赛道背景与车身外形、构造等图像方面的模拟是非常成功的，但在动力性能与真实的感觉等方面的模拟与真实的情况还是相差甚远。1995年世界越野锦标赛季军得主艾力逊就曾坦言说自己玩不好这个游戏，这就说明了其与现实之间的差距。显然，图像质量已很不错，那么主要差距就在于仿真模型的逼真程度与外围设备的模拟再现能力。为此，开发公司将会通过实地驾驶以及在试车台上对赛车进行全方位的各种实验，来更仔细地研究将要模仿的对象，从中搜集原体在各种情况下的表现与物理性能的哪怕是最细小的变化，将仿真模型制作得更为精确，再依此制造出相应的外围设备（如方向盘、踏板、排挡杆等）。那些能活动的设备都有自己的电子伺服、阻尼系统而不再采用弹簧之类的简单但不精确的机械装置，它们的活动将听从于计算机的统一管理，从而使各种感觉更为真实。比如不同的车速、路面特征（干或湿的，凹的或平的）以及弯道条件会对方向盘产生不同的影响，这时玩家的手掌和手臂上也要产生相对应的感觉（阻力与振动），并且还要有真实的音响与之配合，这样才能使游戏更加接近于现实，可见这离不开逼真、精确的数字模型。当然，其它的模拟类游戏也必然要按照这种思路与方法进行设计和开发。

也许在不久的将来，我们就会看到，现在那些附有扬声器的大尺寸背投显示器不见了，取而代之的是戴在玩家脑袋上的数据头盔，在外人眼中这些玩家可能会象疯子一样地手舞足蹈，而他们则被头盔里显示的画面和真实的音响深深地吸引而不能自拔。要做到这一点并不难，可以说世嘉公司现在已经成功了一半。

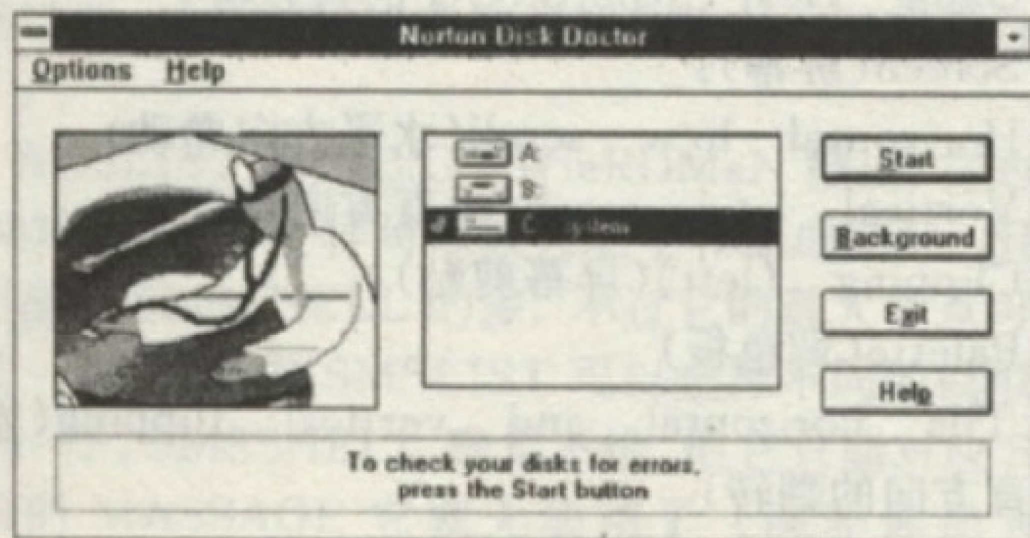
通过本文的介绍，我希望各位对VR的各方面的情况能有一个全面的了解。应该说，真正的VR离我们个人世界还较为遥远，因为它是建立在计算机基础之上的高级模拟技术，若想让它逼真可信就必须要有先进的硬件支持，这些硬件一般是指各种辅助设备（协处理器与存储设备）和高级的人机接口设备，但这些硬件由于现在的技术还不太成熟而使价格不能被众多的用户所接受。因此，VR技术现在还主要应用于一些专业的领域。不过，这不能阻止我们对它的热情与期望。总有一天，VR会进入千家万户，也许我们会抛弃现有的键盘、鼠标和显示器而跟钟尼一样象个疯子似地操纵我们的电脑来完成各种工作，相信那时的VR将会成为我们生活中不可缺少的内容。

（上接19页）



中，你可以使用鼠标右键来快速调出各种选项菜单——又跟WINDOWS 95一样。

㈣WINDOWS版的Disk Doctor有个不错的听诊器



不知你用的第一个Norton程序是什么，反正"Norton"在我头脑里的第一反应就是NDD（它太有用了），现在你看到的是WINDOWS版的NDD，怎么样，够形象吧？NDD的使用在前面的文章里已经讲过了，WINDOWS版与DOS版没有什么区别，所以，当你的硬盘生病的时候，只管请这位Doctor好了。

㈤WINDOWS版的Speed Disk

这里的Speed Disk也与DOS版的基本一样，只是用着更舒服一些——它可以在后台干活，不影响你的工作，如果你愿意，还可以在整理硬盘的时候让它放一段MIDI音乐（Norton的产品对于WINDOWS的多媒体性能发挥得不错）。

顺便说一句，WINDOWS只是半个操作系统，很多操作还要通过DOS来实现，所以总有人认为在WINDOWS环境下面进行很低级的操作（就像使用NDD或Speed Disk）是不可靠的（这担心听起来好象并不多余——WINDOWS的虚拟内存就是一个磁盘文件，整理硬盘时把它拆了岂不要坏菜？），其实你完全不必为这些问题伤神，Norton会把这些问题处理得很好的，好了，试试你的Speed Disk，加速你的硬盘吧！

PC 机上的模拟器(五)

世嘉模拟器专辑

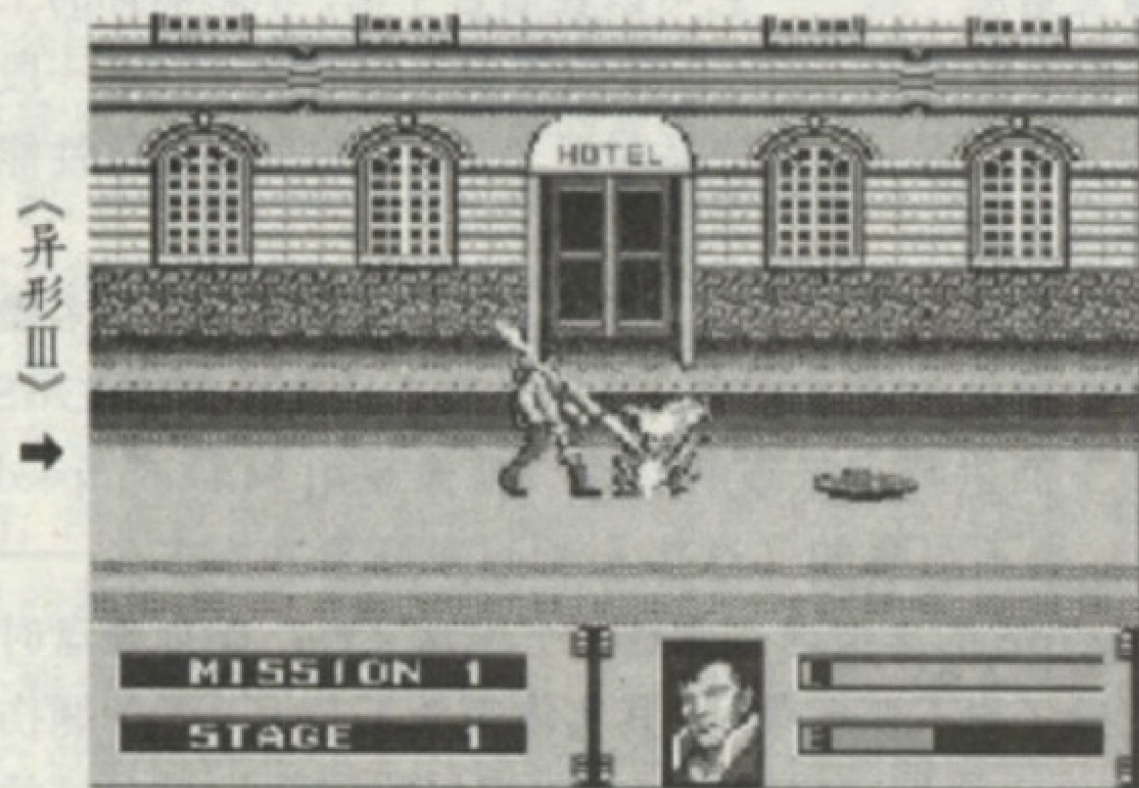
北京 龙耀

Sega Master System(简称 SMS)、Game Gear(简称 GG)、Mega Drive(简称 MD)是世嘉公司推出的几款游戏机，这其中除了 SMS 被历史的洪流所吞没外，GG 和 MD 现在还在使用中，所以有关 SMS 的资料读者就请查相关的书刊吧。GG 是掌上型的游戏机，与 GB 不同它是彩色的，记得有人在评价苹果Ⅱ模拟器时曾说过与其模拟苹果Ⅱ不如模拟 GG，他的愿望实现了。MD 即世嘉五代游戏机，真不容易，到现在才出模拟器。

一、SMS&GG 模拟器

本模拟器的作者是 James McKay，前一个版本的名字是 SMS(以下出现的 SMS 如不作特殊说明都是指模拟器)，后一个版本的名字是 MASSAGE，这是为什么？哈，原来作者认为本模拟器既可以模拟 SMS(此处指游戏机) 又可以模拟 GG，而叫 SMS 就无法体现出来，所以改名为 MASSAGE，取自"MASter System And Gamegear Emulator"的大写字母。

原本是没有必要再介绍 SMS 的了，因为 MASSAGE 在使用上确实比 SMS 好，它有个简单的菜单操作，但是在 SMS 之上又发展出了几个外壳程序，这些外壳程序在使用上又要比 MASSAGE 来的方便，所以笔者就把它们全部介绍出来（包括那几个外壳程序），以便各位的取舍。



《异形Ⅲ》➡

SMS 是以命令行加参数的形式启动的，其格式如下：

SMS [options] <filename>

/?	帮助
/delay <number>	设置延迟时间
/frame <number>	设置显示帧数
/mono	单色 EGA 显示
/flip	反转单色显示
<filename>	后缀名为 SMS 或 GG 的映像文件

MASSAGE 直接启动的话会进入其自身的菜单操作，样子吗，与 WINDOWS 的文件列表器很相象。不过它也可以以参数的形式启动，其格式如下：

MASSAGE [options] <filename>

/?	帮助
/delay <number>	设置延迟时间
/frame <number>	设置显示帧数
/jap	日文标志
/nojoy	不支持游戏杆
/mono	单色 EGA 显示
/flip	反转单色显示
<filename>	后缀名为 SMS 或 GG 的映像文件

SMS 与 MASSAGE 都用到了 DOS/ 4GW 这个 32 位接口程序，所以内存要有 4M 以上也是必要的了。利用 32 位编程技术，它们模拟了如下的硬件：

Z80－A(很有名的 CPU)
Memory map(内存映像)
ROM mapper(只读内存映像)
Sound Chip(声音芯片)
Full Controller 1(主控 1)
Full Controller 2(主控 2)
Game Gear start button(GG 的开始键)
Game Gear palette(GG 的调色板)
Screen(屏幕)：
Horizontal h/w scroll(水平方向卷动)
Vertical h/w scroll(垂直方向卷动)
Clipping (left)(屏幕剪贴)
Palette(调色板)
Tile horizontal and vertical flipping(水平与垂直方向的翻转)

Screen map(屏幕映像)

Sprites, 8×8 and 8x16(精灵大小)

Locked top 2 rows of screen(屏幕顶端2行的锁定)

Line interrupts (partially working)(线性中断)

SMS与MASSAGE的游戏控制键是一样的,只是MASSAGE比SMS多了个系统控制,而且还支持游戏杆。

Escape 重新启动游戏

Space 在模拟SMS(此处为游戏机)时是暂停,模拟GG时是开始

Ctrl 按钮1

Alt 按钮2

光标键(↑、↓、→、←) 控制四个方向

F10 退出游戏,回到DOS

F5 重新载入映像文件(仅MASSAGE)

从上面可以看出,SMS在每运行一个游戏后都要退回DOS才能运行下一个游戏,如果游戏的数量多了点,那可就麻烦多了。所以就有人为SMS设计了外壳程序,象本次介绍的SMSSHELL、SMSLIST等,它们都提供了好用的界面,支持鼠标,并且控制SMS在退出游戏后不回到DOS,而是回到自身。



《SONIC(赛车)》➡

SMSSHELL是由hillip Przybyla制作,使用窗口操作。它的窗口很有特色,与WINDOWS的窗口一样,可以放大缩小,甚至缩成图标。要想玩游戏的话就到窗口左边的文件列表区去选择,而文件列表区列出的映像文件是在指定路径寻找到的,改变这一路径除了到窗口中的驱动器选择区选择外,还可以在DOS下编辑SMSSHELL.CFG文件,这样做的好处是每次进入后就不用再改了。另外,SMSSHELL把SMS的参数也放入窗口中,这样就可以直接看到参数对于游戏运行的影响了。

SMSLIST是由BiG WieRDMaN推出,它的窗口与SMSSHELL一样可以放大缩小和缩成图标,但它的选项没有SMSSHELL的多,不过它的最大优点可以弥补这一点,这就是SMSLIST可以选择不同的模拟器。解释一下,SMSSHELL确实不错,但它只能对应SMS,而新的MASSAGE它就无法用了(除非你把MASSAGE改成SMS),但SMSLIST有一个选项可以直接把要用的模拟器的名称写上。这样,SMSLIST就会在当前目录中寻找此文件,如此,今后的新版本它也可以用上了。

二、MD模拟器

当其它的模拟器大放光彩之时,MD还在睡大觉,Markus Gietzen叫醒了它。由于MD是双CPU,所以在模拟上有些困难,换句话说对机器的要求就高些了。386肯定是没戏,486还要加上8M内存。

以这样的代价,名为GenEm的MD模拟器可以模拟如下硬件:

Window (often used for Score etc.)(显示窗口)

Vertical Scrolling on tile-basis(垂直卷动)

FM-Sound (PSG sound works)(FM音源以PSG方式工作)

Z80(很有名的CPU,也是世嘉公司爱用的CPU)

2nd joystick(两个游戏杆)

它的使用方法如下:

genem [-options] rom-image

-frame x 设置显示的帧数

-nosound 没有声音

-z80 使用Z80的模拟

-europe 英语模式

-japan 日语模式

rom-image 映像文件

GenEm支持3种MD的磁盘格式:BIN、MD、SMD。

在游戏中的按键控制如下:

光标键(↑、↓、→、←) 控制4个方向

ENTER 开始键

A 按钮A

B or S 按钮B

C or D 按钮C

ESC 退出

注意,如果有的游戏不能运行的话就请加上-z80参数。



《战斧》⬅

系统加速工具集

河北　韩国清

奔腾电脑的价格是越来越低了，比我当初买心爱的386时还便宜许多。每每从电子市场回到家里，面对自己那台已经落伍的老伙伴，常常百感交集（叹气时多）。但那毕竟是我倾囊所得，也曾带给我许多的欢乐和收获，所以特别收集了一些系统加速工具与和我有同样心情的战友共勉。

一、QUICK　BOOT

你想不想缩短每次热启动系统的等候时间，这次介绍的QBOOT软件能帮你这个忙。它是一个内存驻留的程序，只要执行它之后，就可以让你的电脑热启动开机时间节省一半以上，并且可配合DOS　6.xx的多重启动配置功能，使其操作更为快速方便，另外还提供强制返回DOS的功能，让你今后不必为了要释放一大堆程序的内存占用或安全退出游戏而头痛不已。

1.安装方法

由于该软件不修改你的系统信息，所以没有危险性，但安装过程必须严格经过下列步骤（若你的电脑已设定从C:盘启动，请先将其设定为从A:盘启动，等安装过后可再改回来。还有要先在硬盘上建一个QBOOT的目录，并把软盘上的QBINST-1.EXE、QBINST-2.EXE、QBOOT.EXE、QBOOT.DOC等文件拷到这个目录下）：

准备一片格式化好的空白软盘，放在A:驱（勿贴写保护），并在硬盘的QBOOT目录下执行QBINST-1.EXE。此时会出现一些提示，表示要将一些信息写入软盘，按任意键后，电脑便开始写盘。然后会出现一个准备从A:驱启动的提示，再按下一个任意键后，你会发现电脑自动重新热启动并开始读取A:盘。读完A:盘后，屏幕会出现一些表示安装步骤已经完成请按任意键的提示。按键后电脑会自动从硬盘启动。

从硬盘启动后，软盘不要取出，再到硬盘的QBOOT目录下执行QBINST-2.EXE，这时会出现一些提示，表示准备要读取软盘。按下任意键之后，程序便开始读取A:盘，并将一些系统信息写入QBOOT.EXE文件中。如此QUICK　BOOT便安装成功了。

注意：如果你的电脑要更换硬件，如硬盘、主板、显示卡等，原先的QBOOT.EXE就不能再用，必需重新执行上述的安装步骤。

2.使用方法

这是一个驻留程序，所以要在AUTOEXEC.BAT内添加这一命令，并且是AUTOEXEC.BAT里最后执行的程序（可以LOADHIGH）。如果想配合使用多重启动配置，则每一组配置都应加上QBOOT.EXE。启动后你就可以按组合键Ctrl+Alt+Del来检验它的快速启动效果。

组合键说明：

Ctrl+Alt+Del	快速从C:热启动
Ctrl+Alt+A+Del	快速从A:热启动
Ctrl+Alt+NumLock	电脑原先的热启动

与多重配置启动配合使用时：

Ctrl+Alt+Del	快速从C:启动开机并自动选择默认的启动配置组
Ctrl+Alt+Ins	进入多重启动选择菜单
Ctrl+Alt+1	快速从C:启动并自动选择第1组配置
Ctrl+Alt+2	快速从C:启动并自动选择第2组配置
……	……
Ctrl+Alt+9	快速从C:启动并自动选择第9组配置

有时一些特殊的程序或游戏需要特别的启动配置，例如不能加EMM386或QEMM386等，造成使用上的不便，这时你便可以用QBOOT所提供的任意批处理文件开机法来解决。例如《创世纪Ⅶ》不能加EMM386或QEMM386，只能用HIMEM启动来玩，而你的CONFIG.SYS中HIMEM.SYS的启动配置是第3组。你便可以编一个批处理文件来解决（例如名为U7.BAT），其文件的内容如下：QBOOT　#3　/KEY=D:,CD\U7,ULTIMA7,

#3　表示自动选择第3组配置启动

/ KEY=　之后的字串表示开机后自动键入的命令，逗号代表按回车键

在此例中，执行U7.BAT后QBOOT便会自动选择第3组设定，并快速启动，然后QBOOT自动键入D:、CD\U7、ULTIMA7等命令，也就是说今后只要执行U7.BAT便可以自动进入游戏！另外，第3组设定的AUTOEXEC.BAT也要载入QBOOT.EXE，否则没有自动键入字串的功能（可将欲键入的字串加在AUTOEXEC.BAT里来代替）。

若你的启动设定有子菜单则可以写成QBOOT　#33，表示选择的第3组设定是子菜单，进入第3组设定后，再选择其下的第3组设定。

按 Ctrl + Tab + Q 便可跳回 DOS。在 QBOOT.EXE 载入之后，所执行的程序或常驻程序其所打开的文件和所占用的内存都会被释放，这就是为什么 QBOOT.EXE 应为 AUTOEXEC.BAT 里最后执行的程序的原因。如果强制跳回 DOS 后，再执行其它程序时，有找不到声霸卡的情况，可用 QBOOT 重新快速开机一次便可解决。使用 4DOS 加 UMBLOAD 的参数时，若欲将 QBOOT.EXE 载入高端请使用 DOS 提供的 LH 指令，而不要用 LOADHI.COM 等程序，否则强制跳回 DOS 的功能将无法使用。

如果要改变 QBOOT 的组合键，可在装入 QBOOT 时加上参数/ H，则返回 DOS 的组合键将改为 Ctrl + Alt + BackSpace，而其它功能组合键中的 Alt 键则以 Tab 键取代。

需要注意的是在进入多任务系统时（如 Windows 或 OS/ 2），必须先将 QBOOT 关闭，退出后再将 QBOOT 开启。使用的方法为 QBOOT/ OFF（将 QBOOT 关掉）、QBOOT/ON（将 QBOOT 打开）。

若有 MT - 32(CM - 32L) 则载入 QBOOT 时可打 QBOOT/ MPU，如此在强制跳回 DOS 或快速启动时便会关掉 MT - 32 音源，若 MPU - IPC(MPU - 401) 的 IO 地址有变的话可键入 QBOOT/ MPU= ???（预设值为 330），QBOOT 会自动关闭 ADLIB 及 SOUND　BLASTER。

这个程序占用基本内存 9K，但这个版本不使用 XMS 记忆体。QBOOT 支持磁盘高速缓冲区的使用，在你使用 QBOOT 重新启动机器之前，它会主动呼叫磁盘缓冲程序将 WRITE　CACHE 内的信息写回硬盘，它支持 SMARTDRV　4.0 以上及 PC - CACHE、NCACHE 等。你可以通过软件提供的 WC - TEST.EXE 来测试 QUICK BOOT 与磁盘高速缓冲程序有无冲突。具体的测试方法如下：

1. 先 DEL　OUTPUT.DAT（如果有的话）。

2. 设 DELAY　WRITE　CACHE 为启动状态。

3. 执行 WC - TEST（执行后，会自动呼叫 QBOOT 重新启动）。

4. 重新启动后，回到此目录下，看看 OUTPUT.DAT 文件是否存在。

5. 如果 OUTPUT.DAT 存在，且大小为 100 字节，则表示两者没有冲突。

二、MGP

知道 NEIL　HO 吗？什么？不知道……哇噻！你竟然连大名鼎鼎的 GAME　BUSTER（游戏克星）的作者都不知道，不过本文介绍的是这位天才写的一个中文系统加速程序，它适用于在你的电脑上运行那些需要硬件卷屏的汉字系统（如国内的超想汉字系统 6.0 至尊版等）时使用，这次介绍的是其 2.6 版，它比前几个版本适用性更强、内存占用更少，并修改了以前使用中发现的一些 BUG。

系统要求：386/486　CPU，另外 HIMEM.SYS 应先装入。

软件占用内存 3K，可以放入高端，执行 MGP26 即可装入，再执行一次 MGP26 可撤除内存占用。

三、QFORMAT

Quick　Format 是一个针对软驱而写的快速格式化程序，它能成批地快速格式化软盘，但它只能处理已经格式化过的软盘，不过包含有系统、隐含、只读等文件或目录的软盘也能快速的格式化。这次介绍的 Quick Format　V2.0 修正了在 V1.0 中连续格式化软盘时，第一片以后的软盘在读盘时所发生的一些问题，同时也简化了一些步骤，使得操作起来更为方便。

使用方法为：QF　盘符

四、DISKENH

不知道你注意没有，当你向软盘拷贝一个文件时，屏幕上已出现"1　files　copied"的提示了，但你的软盘驱动器灯仍然在亮着，盘片也要沙沙转动几秒才停下来，这时指示灯才熄灭。而且你的电脑教师一定这样告诉过你，在这期间一定不要拿出软盘，否则会划伤盘片。那么有没有办法调整等待时间呢？这就是软件 DISKENH.EXE 的主要功能。它以维持转速及其它技术的方式来加快软盘驱动器的读写速度，如果你嫌软驱的速度太慢不能让你满意的话，这个程序会使你的软驱有一定程度的改善。

我们知道，决定软驱读写速度快慢的因素有马达的延迟停止时间（就是开头说的那段时间）、软驱磁头定位时间、软驱马达启动时间等，这些因素的电脑默认值分别为 2 秒、0.015 秒和 1 秒，当你执行了 DISKENH 以后，它们的值将可达到 1 - 14 秒可调、0.002 秒和 0.25 秒，我想这些指标一定能令你满意。

这个软件不是 TSR，所以它不占用任何内存，只是你要想经常发挥它的功效，应该在 AUTOEXEC.BAT 中加入执行该命令的命令即可。

软件发挥功效的大小也仰赖你的电脑，比较有年头的电脑可能不能够适应那些比较快的速度。保险的办法是执行该程序后先向软盘拷贝一些文件或从软盘拷回一些文件，然后验证文件是否被安全、正确地拷贝，得到肯定的答复后再决定在你的电脑上是否长期使用这个软件。

使用方法为：

DISKENH　［软驱延迟停止时间（有效值在 1 至 14 秒以内）］

至于将软驱停止时间延长到 14 秒的用途，只好靠聪明的你自己探索了。

五、COMBI

你的电脑只有可怜的 2M 内存吗？可你偏偏又把磁

盘高速缓冲和内存虚拟盘的使用都学会了，然而在你的电脑上一试，只能是“鱼和熊掌不可兼得”。如果你还未死心，可以试一试这个俄罗斯人编的小程序，看它能不能解除你的烦恼(什么？你有16M……啊32M内存，那这篇文章你看不看两可)。

这个软件由下列文件组成：

README.1ST　辅助说明文件
README　主要说明文件
COMBI.SYS　COMBI的设备驱动程序
COMBI.COM　COMBI的控制调整程序
COMBI.C　COMBI控制调整程序的C语言源码
IOCTL.H　编译COMBI.C时的头文件
CMBTEST.COM　COMBI的测试程序
CMBTEST.C　COMBI测试程序的C语言源码

这是一个一石三鸟的好程序，当你在AUTOEXEC.BAT中用：

drive＝盘符\路径\combi.sys　[<buff-size>[<rls-size>]]　[/V　[<RAMd-parms>]]
[/C　[<cache-parms]][/H]　[/Q]

调用了COMBI.SYS设备驱动程序之后，你就可以用COMBI.COM使你的扩展内存在内存虚拟盘、磁盘高速缓冲和空余的XMS之间自由切换。

也许你会说：“这主意好是好，可那些参数让人看了头疼！”

不必担心，这些参数很好理解，而且许多可以不加，取其默认值即可，下面逐条说明：

<buff-size>　分配给COMBI-Disk用的扩展内存数，最小128K，最大可达14000K。如果你忽略这个参数，COMBI将使用你全部可用的扩展内存。

<rls-size>　当你用COMBI.COM进行切换时，要释放出的空余XMS的最大字节数，默认值是零，自己设置时要注意此值应小于buff-size。

/V　表示后边的各个参数是关于内存虚拟盘的。

<RAMd-parms>　内存虚拟盘的参数，可以包括以下几项：

F:<disk-size>　内存虚拟盘的尺寸，它应该由<buff-size>、<rls-size>、<最小cache>来确定，具体字节数依你的内存数和实际需求而定。

R:<root-num>　内存虚拟盘根目录可管理的文件及子目录的数量，默认值为64个，如果使用时出现“can't create file...”的错误时可加大此值。

N　命令内存虚拟盘不要返回“sector not found”的错误，因为在使用了COMBI.COM进行调控后，可能会改变虚拟盘的环境。

/C　表示后边的参数是关于磁盘高速缓冲的。

<cache-parms>　磁盘高速缓冲的参数，可以有以下几项：

M:<最小cache>　磁盘高速缓冲的最小尺寸，指定了这个参数以后，系统将一直占用这些字节为缓冲区使用，默认值为零，数值过大将影响虚拟盘功能。

U:<block-sec>　缓冲区的扇区数目(1到8)，太小将影响缓冲区的性能，默认值8个。

O　命令在COMBI装入后先关闭磁盘高速缓冲，你可以在以后使用时用COMBI.COM来打开它，这在进行测试时很方便。

B　使写缓存在一启动后即有效，默认值是关闭的，但你在启动后可用COMBI.COM随时打开。

I　强迫写缓存在最后一次读盘结束后立即执行，默认值为等待大约1秒钟后才将缓冲区的数据写入磁盘。

/H　命令COMBI使用高端内存，不占用基本内存。

/Q　命令COMBI不显示安装参数。

假设你有4M扩展内存，在正常情况下最常用和最有效的用法如下即可：

DEVICE＝<drive>:<path>COMBI.SYS　4000　4000　/V　F:4000　/C　B　/H

加载了COMBI的驱动程序后，你就可以使用控制调整程序COMBI.COM在不用启动机器的情况下，就可随时改变你设立的磁盘高速缓冲或内存虚拟盘的选项以及内存设置，在更改设置的同时它将显示一些帮助信息，如当前的各项配置情况及其它技术信息。

它的用法为：

COMBI　[+/-<mem-change]　[<选项options>...]

<mem-change>　从COMBI中将要释放的内存总数。

<options>　下列这些参数字母之间要用空格隔开，或加“-”取其相反含义。

i　关闭写缓存的立即执行的功能，“i-”为打开这个功能；

o　使磁盘高速缓冲功能有效，“o-”为关闭该功能；

b　使后台写功能有效，“b-”为关闭该功能；

z　冻结磁盘高速缓冲的内容，当你不想让新的数据代替它时；再执行一次COMBI　z-将解除冻结；

f　使内存设置环境固定，以便其它程序使用XMS内存；

n　命令内存虚拟盘不要返回“sector not found”的错误；

r　重新设定所有数据，没有“r-”选项。

执行COMBI　?将会显示详细帮助信息。

系统要求：

1.80X86电脑并且有扩展内存。

2.DOS　3.30及以上。

3.扩展内存驱动程序HIMEM.SYS　v2.77以上。

如此，你就可以在磁盘高速缓冲、虚拟盘和XMS之间快速地切换了，这将为你节省不少重新启动的时间。

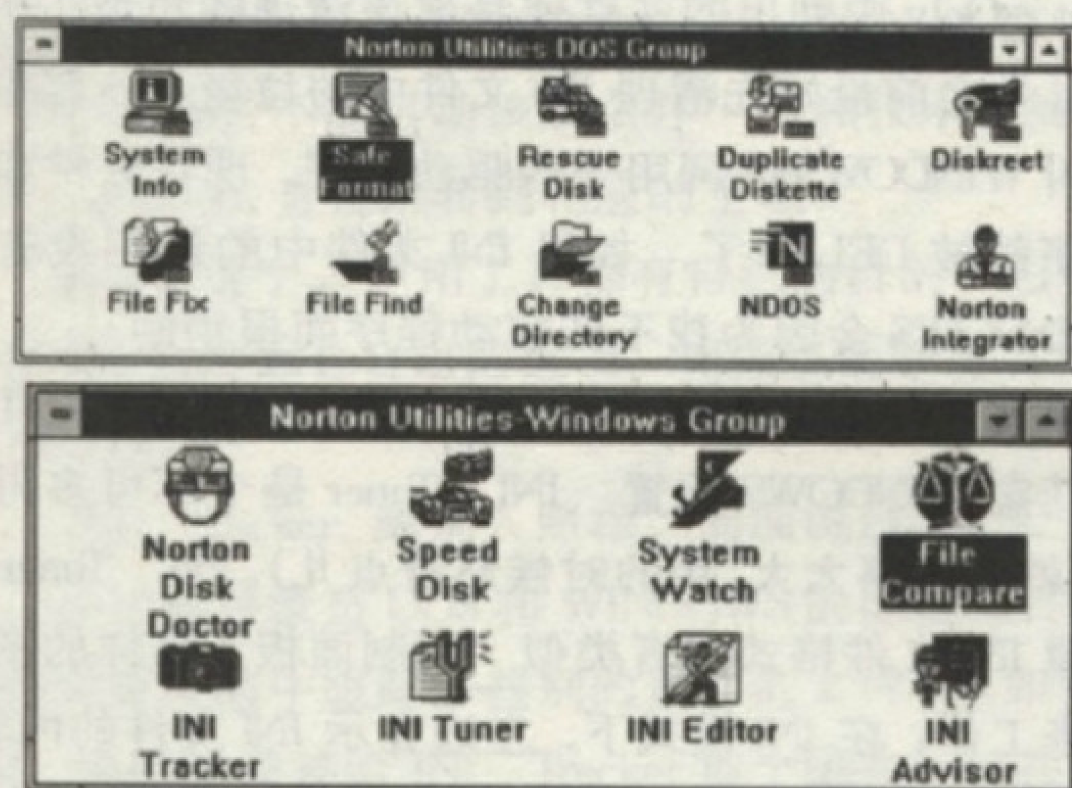
WINDOWS下的NORTON(一)

北京　庞大

在读过了《大众软件》前几期关于Norton Utilities和Norton Commander的介绍之后，相信你已经对Norton系列产品的风格有了自己的理解，但是如果你习惯使用WINDOWS(不管是3.1还是95)而不是DOS，你一定希望能够有一个图形的Norton，一个能帮助你摆平各种WINDOWS疑难杂症的Norton。事实上，现在Symantec公司的工具软件已经是以服务于WINDOWS平台为主了，在以后的几期内，将对基于WINDOWS平台的Norton工具系列做一系统介绍。

一、Norton Utilities的WINDOWS组

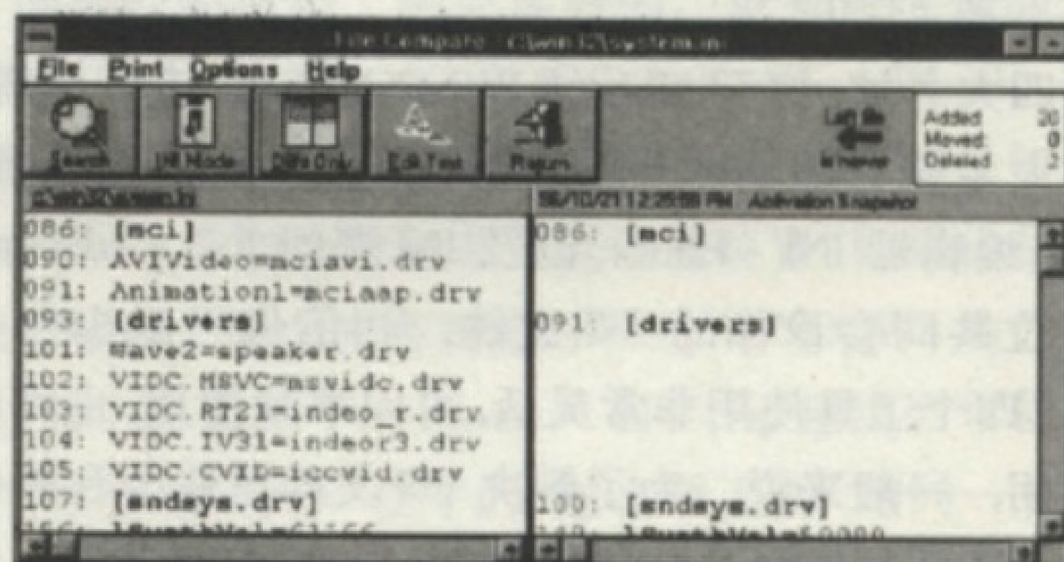
Norton Utilities 8.0是在DOS中安装的，但如果你的硬盘上安装有WINDOWS 3.X，它会在安装时自动地向你的WINDOWS添加两个程序组：Norton Utilities－DOS Group和Norton Utilities－WINDOWS Group(如图)。Norton Utilities－DOS Group中都是你所熟悉的东西，它们对于你摆平WINDOWS中的问题没有太大的帮助，下面来看看NU8中专门提供的这套WINDOWS工具。



(一)File Compare天平

在需要比较两个物体的质量时，你一定会想到天平——它总是准确而公正地工作，在比较两个文件的时候呢，是不是特别想有一个听从鼠标指挥的天平(在DOS环境，PCTOOLS用着挺顺手，可WINDOWS里还真少了这么个工具)？现在好了，在NU8的WINDOWS组里，提供了一个小巧玲珑的天平——File Compare，它不用砝码，两边托盘里放的都是文本文件，至于读数嘛，也不像天平那样麻烦——它会把两者的不同给你标出来的。

左边和右边(想象一下天平的两个托盘)，在启动File Compare的时候，它会主动地要你加砝码(这儿可没有"左物右码"之类的限制)，跟你要Left File和Right File(很形象)，你只需把要比较的两个文件告诉它就行了，它随即会给两个文件编上行号，把不同的地方用红色突出显示(注意窗口的右上角，那里告诉你增加、删除了多少行以及哪边是最新的)，至此，它已经完成了一个天平的基本任务。



点一点按钮，和其它软件一样，为了简化操作，File Compare把常用的功能做成了工具栏上的按钮，你所要用的，它都替你想到了。有时要比较的文件很长(比如WINDOWS的INI文件)，虽然用红色标出了不同，但还是看着费劲，这时你只需点一下Diffs Only按钮，它就会把红字的部分给你筛出来，这比天平读数省事多了。INI Mode干脆就做成了开关的样子，当它打开时，你的INI文件会被自动地按照字母索引排序(以小节为单位，小节内部以行为单位)，使你能够很快地找到相关内容。Search、Edit Text和Exit也会对你有用的。怎么，不试试这个天平吗？

(二)用好你的四个INI工具

INI文件，按照WINDOWS在设计时的初衷，它(最

重要的是 win.ini 和 system.ini）是 WINDOWS 运行的必备文件，所有 WINDOWS 系统及其应用软件的配置信息都在 INI 文件中按照统一格式存放，以使 WINDOWS 在启动时可以获得其运行参数，它还使得各种程序（比如控制面板）可以通过修改 INI 文件来改变 WINDOWS 和应用软件的配置——INI 文件被错误地修改可能导致 WINDOWS 系统瘫痪或性能降低。

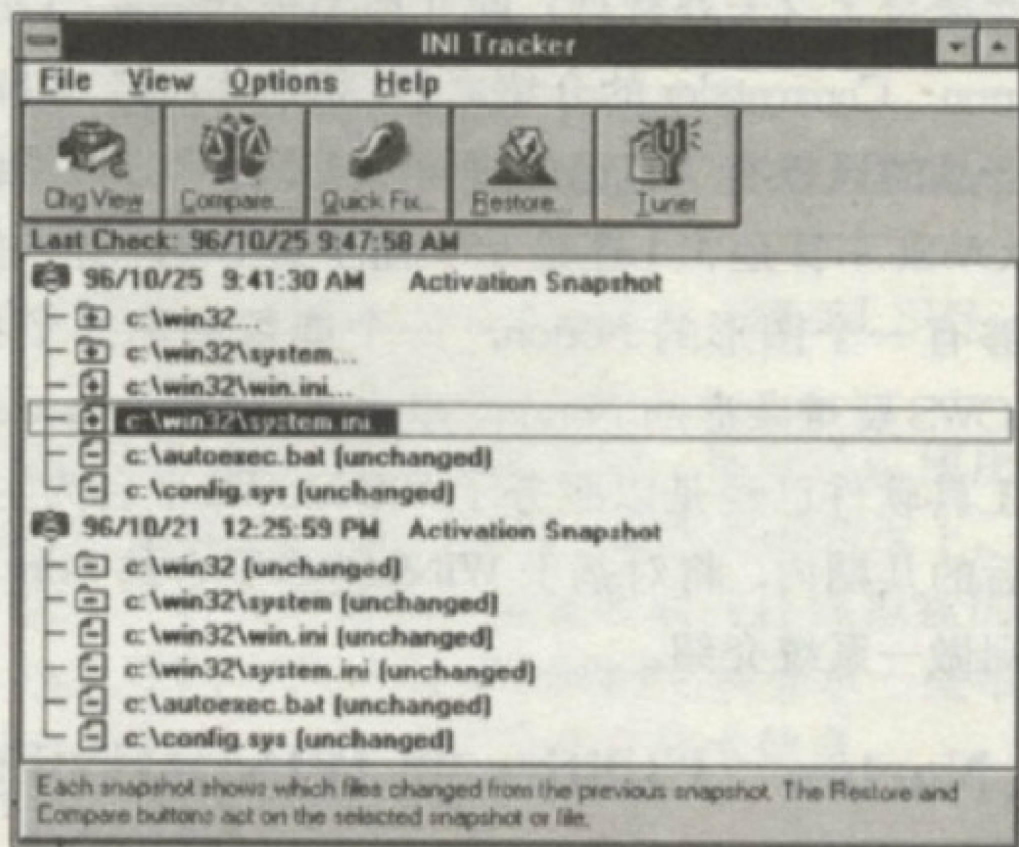
System 子目录，它是 WINDOWS 目录下面的重要仓库，存放着 WINDOWS 的各种辎重——驱动程序（DRV 文件和 386 文件）、动态连接库（DLL 文件）、系统字体（TTF 文件）等，各种软件在安装的时候，都把它们所附带的这些文件堆放在 System 子目录下面。

问题，我安装了许多 for WINDOWS 的软件，它们在安装时都要向我的 win.ini 和 system.ini 中添加些内容，但我删除这些软件时却无法清除它们留在 INI 文件里的垃圾；更有甚者，一些应用软件在不通知我的情况下，私自修改 WINDOWS 系统的配置参数，我怎样才能控制我的 win.ini 和 system.ini 文件？还有，它们在安装时疯狂地往我的 System 子目录下面塞东西，在删除时还是"生之带来，死不带走"——我的 System 子目录已经突破五十兆了！有没有什么清理门户的得力工具？（System 子目录下面的东西太多，我根本分不清哪个软件带来些什么，哪些是没用的，不敢随便删——删错了 WINDOWS 就起不来了！）

四大名捕，打开 NU8 的 WINDOWS 组，专门调理 INI 的四大名捕登场了——跟踪器 INI Tracker、调谐器 INI Tuner、编辑器 INI Editor，以及 INI 顾问 INI Advisor。有这四位共同会诊你的 INI 文件，相信你可以少些头疼了。这四个工具使用非常灵活，可以单独使用，也可以互相调用，一般来说，为了解决 INI 文件被修改和软件在 System 子目录下面乱堆垃圾的问题，只需要照相、再照相就行了。

照相，如果你昨天照了相，今天又理了发，看照片再照镜子，自然能知道头发少了多少，那么 INI 文件呢？也是一样，在安装一个软件之前，先给你的 win.ini 和 system.ini 照一个快相，安装之后再照一张，你就可以知道你的 INI 长了多少"头发"了。拿什么给 INI 照呢（不会是宝利来吧）？相机就在你的食指下面，双击 INI Tracker 图标（说是 Tracker，我觉得更像 Camera），你的鼠标会变成图标那样的照相机，待还原之后，在 INI Tracker 中便多了一张快相（Snapshot），相片上除了两个 INI 文件，还有 AUTOEXEC.BAT、CONFIG.SYS 以及 WINDOWS 和 system 两个子目录。好了，第一张相片照完了，你可以安装你的软件了。

第二张相片，怎么样，软件装完了吧，该照第二张相了。这次你只需要将 INI Tracker 的窗口还原就行了——它很爱出风头，只要一站到前台（任务）就举起相机照个没完。在第二张相片上，如果你跟踪的东西（不管是 INI 文件还是子目录）前面打着减号，后面写着 unchanged，那么你可以不必为它操心了；如果前面打着加号，说明刚才安装的软件动了你的辎重，那也不必着急，只要点一下 INI Tracker 工具栏上的天平（Compare）按钮，File Compare 就会应声而出（其实它在 INI Tracker 中被调用的次数远比单独使用的次数多），替你称一称长了多少头发出来（养成个好习惯，最好现在记下来）。

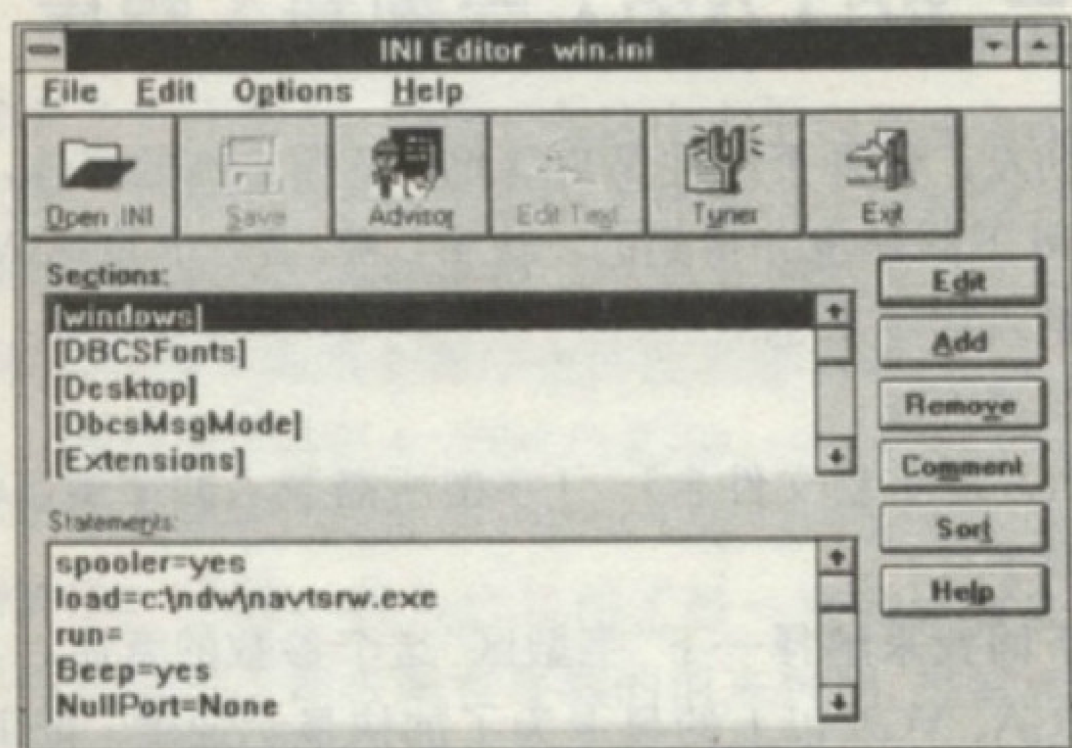


还原，在你删除了一个软件之后，为了使你的 WINDOWS 能够运行在最佳状态，往往需要还原到原来的样子。如果需要还原的是文件，那非常简单，只要打开 INI Tracker，选中你要还原的那一张相片（比如 21 日 19:00 照的那一张），点击 Restore 按钮就可以了；如果你想为你的 System 子目录清理门户，还得自己动手、丰衣足食：用你的天平把安装软件前后的子目录内容对比一下，在 Defrent Only 中列出的文件便是你该清理的垃圾（在清理子目录之前最好先清理 INI 文件中的垃圾——有些软件会叫 WINDOWS 去调用一些驱动程序，现在软件和驱动程序都被 DEL 掉了，如果 INI 文件中的调用没有去掉，WINDOWS 会因为找不到驱动程序而报错的）。

调理你的 INI 文件，如果你想调理调理你的 INI 文件和其它 WINDOWS 配置，INI Tuner 是个不可多得的工具（就是本事太大，用的时候悠着点儿）。INI Tuner 可以按照 INI 文件格式或者类似"控制面板"那样的图标方式来工作：在 INI 模式下，左边显示 INI 文件的内容，右边是相应的解释和关于默认值的说明，一般是先在这里看明白了，再点击 INI Editor 去编辑，这是通常修改 INI 文件的方法；在图标的方式下，很多功能在控制面板中都有，其余的功能是真正本事大的——比如在"程序管理器"图标里，你可以好好地调理调理它，你甚至可以

去掉"程序管理器"中的某些菜单和命令(比如不允许它添加程序组，或者去掉文件菜单)，不信你可以试试(悠着点儿，别把你的"程序管理器"改得面目全非了)——它调理了你从来也没动过的文件Program.ini。

编辑INI文件，INI Editor在几个INI工具里都可以调用，也可以单独使用，最方便的地方在于它将INI文件按照小节分开，编辑工作是以小节为单位进行的(如图，上面选择WINDOWS小节，下面是相关内容)，要修改哪一行时，只需要双击该行即可。



请教顾问，NU8从大洋彼岸带来的这位满嘴英语的顾问，其实是一个帮助文件，里面的内容都是关于WINDOWS配置的知识、技巧和经验(顾问嘛)。它并不仅仅局限于INI文件中涉及的内容，对于INI文件，尤其是几个重要INI的文件，它都给予了详细的指导，对其中的每一行都有详细的讲解——随时给你答疑。提醒你一下，注意帮助程序中多了一个菜单——Norton，在这里，你可以选择描述Statements(像"Load=")、小节Section(比如[Drivers]小节)、忠告Tips(其中之一是"使用32位磁盘和文件方式")、疑难解答Truobleshooting(第一个就是"WINDOWS不能启动该怎么办？")和技术支持Technical Support，直接跳转到相应的主题。

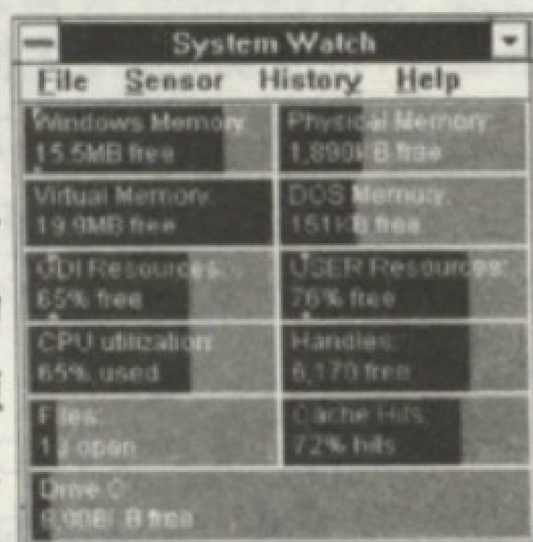
选项，每个人使用工具都有自己的目的和习惯，这四样INI工具都有自己的选项，相信也能够满足你的目的和习惯。

INI Tracker，给别人照相。前面说过，这架照相机默认的拍照对象是DOS和WINDOWS的配置文件，但有时你需要在暗中跟踪一些别的重要的文件(比如程序代码)，这时你需要给INI Tracker加个镜头——在Option菜单的定制(Customize)选项中添加要拍照的文件或目录，它会丰富你的相册的。

INI Tuner和INI Editor，它们两个的Options菜单中并没有多少内容，真正有用的功能都在File菜单下面——在这里不仅可以打开INI文件进行编辑，还能够调用WINDOWS的系统设置程序，甚至直接在这里重新启动WINDOWS(这是调配INI文件必须的步骤)。

(三)监测WINDOWS系统的System Watch

里面的世界很精彩，奔腾淘汰486，高能奔腾下放市场……外面的世界好热闹，里面呢？你的CPU使出了多大本事，你的Cache命中率究竟有多少……里面也很精彩的，可惜我看不到！另外，有时需要对WINDOWS进行监控(比如上一些对内存要求极高的软件或调试程序的时候)，可就是缺少这样的工具。别着急，NU8的WINDOWS工具中给你提供了一个欣赏这种精彩的望远镜(怎么望远镜往里看呢?!)——System Watch(如果你已经熟悉WINDOWS 95中的"系统监视器"，可以跳过这一段)。



看什么？这副望远镜能够帮助你看到你的机器和WINDOWS当前的工作状态，包括各种内存(WINDOWS内存、物理内存和虚拟内存)、图形资源GDI、用户资源USER Resource、CPU使用率、Cache命中率、磁盘剩余空间、打开的文件数和句柄数(如图)——你想看什么它都能帮你。

调准你的焦距，你所要做的，就是调准你的焦距——告诉它你要看什么：只要启动System Watch，打开传感器(Sensor)菜单，把你想观测的内容打上勾就行了。对了，这个望远镜还有几套调谐装置：如果你是在跟踪某个软件，那么你需要随时看到WINDOWS的内存状况，这时File菜单中的Always on top选项会帮你的忙(使用方法与"时钟"程序的"总在最上面"相同——你还可以试试No Title项)；如果你希望它在某一个极限值给你报警(每项内容都有自己的默认值)，你可以打开File菜单的Options项，在左边一栏中选中要调整默认值的项目，重新设置就可以了，你还可以在这里选择报警的方式，比如光标闪动、蹦出提示信息或者干脆播放一段WAV文件。至于其它的选项，像计算单位(KB还是MB)、报警间隔(默认一分钟)和显示颜色等，你只管随自己的喜好设定好了——调这望远镜不用旋钮，只用鼠标。

历史的眼光，你一定注意到了，有一个菜单让人感到莫名其妙——History，打开一看，原来它是按照历史的眼光来看问题，记录某一项值随时间的变化(如下图)——它可以帮助你观察变化的趋势。

鼠标右键，顺便提一句，在System Watch(下转11页)

一、中文文本阅读器 V1.0 共享版

中文文本阅读器(Chinese Viewer),这是一个不需进入中文系统便可直接翻阅中文文本的文本阅读器。这里提供的是它的共享版程序。此版程序提供了正式版的大部分功能——可以看多种文本,有DOS文本、WPS格式的文本(包括加了密码的)和WINDOWS的WRI文本;有完整的磁盘、目录切换和文件选择功能。只是明年某月某日之后,程序的功能会有所限制。届时欢迎大家使用正式版的CV,它的功能更为强大。共享版与正式版的差别请见软件中的README.TXT文件。另外,在本套共享版中我特意送上一套CV双内码及EMS测试版,除不能磁盘、目录切换外,无使用期或其它限制。

下面简略地介绍一下CV的安装及使用。

1.安装:执行文件INSTALL.EXE,然后根据提示选择目标盘安装即可。文件会安装在目标盘的CV子目录下。

2.运行:执行文件CVSHARE.EXE,其后可接路径、文件名作参数,支持通配符"*"、"?"和我们在DOS中常用的"."。在程序的运行过程中可随时按F1获得帮助。注意,帮助有两部分:一部分是文本阅读器的帮助,另一部分是文件管理器的帮助,分别在相应的环境下获得。

CV的有关操作十分简便,并借鉴了SEA和QPEG等软件的操作方法,你可以轻松地穿梭于驱动器和子目录之间。

本程序有二个小特点:

1.因为字库与程序是分离的,因此你可以把汉字系统的字库与之互换(如天汇、UCDOS等。SPDOS的不行,它的字库结构有所不同),这样若是造了新字的话,CV同样能显示出来。至于ASCII字符字库,请见下一个软件,里面可有不少哦!

2.我在CV的显示速度上下了一些功夫,因而它的速度是比较快的。不信?你拿它与市面上的同类软件比比看吧!

软件的运行环境:286以上机种,EGA或VGA以上的显卡。因为共享版只基于基本内存编程,所以基本内存剩余越多越好。当然少一点也不会影响它的正常运行,只是长一点的文本(比方说二、三百K以上)有可能会被截去尾巴,不予显示。

江西 黄砾

二、EGA/VGA 字型载入程序

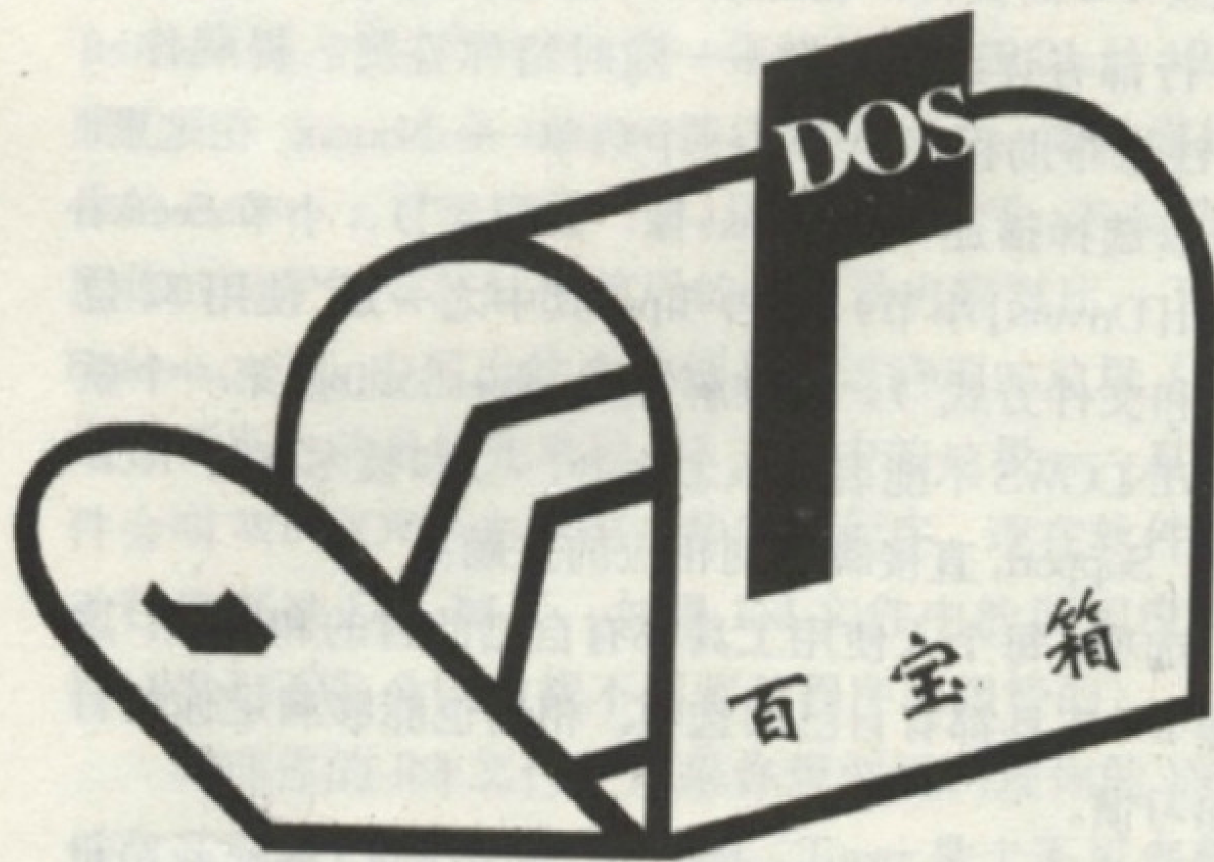
朋友,你是否向往WINDOWS下那丰富的字体,其实DOS下同样也办得到的。吹牛?哼,我——EGA/VGA字型载入程序来也!

使用方法:

FL [字型文件名] [字型所需载入的字型区(默认为0)]

下面我来解释一下"字型区"这个参数的意思。

EGA、VGA以上的显卡为了加快显示速度,把字型从ROM统统搬到RAM中(因为RAM的读写要比ROM快,大家应该明白了吧。修改字符集的具体方法,请参见文件FL.CPP或有关书籍)。其中,EGA有四个字型区,VGA有八个字型区。平时显卡都是默认使用字型区0的字体。我们可以用调用BIOS的INT 10H的功能来实现其它字体的调用(详见文件SF.CPP或有关书籍)。



DOS百宝箱

噫，SF.EXE(字型选择程序）的使用方法都忘记介绍了。

SF ［字形区 1］ ［字形区 2(默认为前一参数值)］

若直接键入 SF 回车，则恢复原系统字体。

参数 1:正常亮度属性时显示的字体。

参数 2:高亮度属性时显示的字体。

江西 黄砾

三、DOS 中文环境检测

中文环境检测，对 DOS 环境下友好用户界面的设计意义十分重大。可是，在这中文平台百家争鸣而又缺乏统一标准的年代，识别中文环境这个问题就显得十分棘手。到现在我还没找到一个真正能够识别中英文环境的方法，但下面两个程序也许能供你参考。

程序 SYSCHK-1.ASM(已编译）可以识别 DOS 环境下的中文系统，但在 WINDOWS 的 DOS 窗口下这个程序会失效，于是，我自已又用了另一种测试方法——用 VGA 的颜色平面屏蔽寄存器的值来判别，经试用效果还好，详见程序 SYSCHK-2.ASM(已编译)。

江西 黄砾

四、RLCDP

RLCDP 是个快捷 CD 播放器，占内存 14K，可用 LH 挂入高端。

RLCDP 内存驻留后，当需要执行有关 CD 的操作时，F12 热键一按即可。其中功能多多，有 Play、Next、Prev、Pause、Forward……按相应的键即可。且不影响当前操作，方便实用。

注意，RLCDP 在文本模式下激活后有屏幕提示及鸣笛提醒，在图形模式下为节约内存，仅有鸣笛提示。完成操作后屏幕可恢复。

使用方法，驻留后随时可按 F12 激活，然后按相应的操作键即可， 如<P>表示 PLAY 等等(详见激活后的提示)。

江苏 任良

五、游戏修改程序(Game Edit)

目前游戏难度越来越高，PC 报刊杂志上经常有关于游戏修改的方法，有用 PCTOOLS 修改的，还有用 DEBUG 的，对于一些普通玩家来说，较为不易。我特地编了 GEdit 游戏集成修改程序，菜单操作，兼容大部分修改方法。

GEdit 执行后有四项菜单：

0. Enter Filename
1. Pos Edit
2. Find Edit
3. Sec & Ofs Edit
4. Exit GEdit

使用时应先使用 0 项输入处理文件路径及名字。

GEdit 总共包含了目前较为流行的三种文件修改方法：

1.Pos Edit 即绝对地址修改，开始 GEdit 要求输入文件修改的地址：

File Pos [Dec or Hex]:

十六进制、十进制均可。如 D100 表示文件偏移量为 100，又如 H100 表示文件偏移量为 100H 即 126，然后键入修改内容，连按两次空格键表示结束。

2.Find Edit 即平常用 PCTOOLS 的 FIND 功能来修改游戏的方法，如《模拟农场》的修改：

输入寻找的串(HEX) 40 9C 00;

GEdit 找到后输入新值 FF FF FF;

确认存盘即可。

3.Sec & Ofs Edit 即平常用 PCTOOLS 的 EDIT 功能修改，至于用法，只要找一个用 PCTOOLS 修改的游戏用 GEdit 一试便知。

注意，找到修改位置时，GEdit 将显示此处后面的 20 字节值(HEX)，然后转入下一行要求输入新值(HEX)，连按两次空格键表示结束，GEdit 将显示新的 20 字节值，要求确认是否修改正确与存盘。

江苏 任良

六、文件打开监视器

文件打开监视器(WFODER)是为监视哪些文件被打开及被运行而做。首次运行则驻留内存并开始监视，再次运行则报告两次运行之间哪些文件被打开或运行。其驻留时占内存 8K 左右(主要是文件名缓冲区)，可灵活撤出内存，是研究应用软件的运行及加、解密，防病毒的有力助手。

WFODER 带有如下参数供使用：

Q 将 WFODER 撤出内存；

H 简要显示帮助信息；

? 简要显示帮助信息。

WFODER 驻留时占用 21H、2FH 中断，其中 21H 为监视文件操作，2FH 则是为采用标准 TSR 识别技术。

虽然 WFODER 带有一定大小的缓冲区，但终归有

限。因此 WFODER 记录时是采用循环缓冲区的方法，即当缓冲区满时则从头开始记录而清除刚才的记录。

当 WFODER 已经驻留后再次运行 WFODER 则显示记录下的文件，若文件名后空一格加 R 则表示该文件是被 DOS 或其它程序调用执行的。若为 WINDOWS 下执行，由于运行机制的不同 WFODER 只能记录下文件名，而不能判别是否是被执行了。实际上 WINDOWS 对 WFODER 的缓冲区而言实在是太大了，只有采用诸如“WIN　C:\STHVCD\SOFTVCD.EXE”的方法，才有可能在退出后在缓冲区内看到有用的东西。

浙江　蓝光工作室

七、游戏修改工具之鼠标伴侣

游戏修改工具之鼠标伴侣(Mouse Mate for Game Fix Tool，简称为 MMGFT)为一 TSR，即内存驻留软件。用于解决由于使用游戏修改工具(如 GB4，FPE 等)而导致鼠标消失，鼠标混乱的问题。其占用内存为 1.3K 左右，可用键盘或鼠标激活并可撤出内存，为修改派玩家所必备。

当今游戏设计日趋精美，操作日益简便，许多游戏可以或必需使用鼠标来操作。同时游戏修改工具的产生为许多玩家带来了方便与别有风味的一种乐趣。但是由于软件或硬件方面的原因，游戏修改工具与某些游戏兼容性不好，会导致用游戏修改工具修改游戏后，出现鼠标光标消失或失控而到处乱跑的情况（用 GB4 修改过《三国志Ⅳ》的朋友一定深有体会)。

附带提一下近来 FPE(整人专家)异军突起，其功能强大且兼容性也较好，是不是就没有问题了呢?

其实不然! 当 FPE 在某些使用 PS/2 鼠标接口的原装机上使用时，就有可能出现与鼠标不兼容之现象（而本人正是由于在一台 COMPAQ 原装机上用 FPE 修改《大航海时代Ⅱ》时，鼠标到处乱窜而下定决心编写本软件的)。但就本人所知 FPE 与串行鼠标的兼容性还是很好的。

本软件只需拷至硬盘即可。

MMGFT 必须在游戏修改工具之前驻留，然后再驻留游戏修改工具，接着运行游戏。

当游戏中由于使用了游戏修改工具而使鼠标出现了问题，则可用热键（CTRAL+ALT+M)或鼠标（左、右键一起按；对三键鼠标还可单按中键）激活 MMGFT，则应听到 PC 喇叭“嘀”的一声表示 MMGFT 正常工作了。此时鼠标便以恢复正常了。如此简单!

另 MMGFT.COM 有如下参数，可于驻留时使用：

fpe　当要使用 FPE 为游戏修改工具时用此参数；
m-　放弃鼠标激活方式；
k-　放弃键盘激活方式；
q　将 MMGFT 撤出内存；
?　简要显示帮助信息。

在一般情况下，MMGFT 占用 08H，09H，21H，33H 中断，如放弃键盘激活方式则不占 09H 中断。注意，MMGFT 自动识别鼠标并调整驻留长度，所以在不同的计算机上 MMGFT 驻留长度会不同。

浙江　蓝光工作室

漫谈BBS（六）



北京
River Pan

第六章 BBS的网络化

使用BBS时间长了，您除了与本地用户交流外，是不是也想与外地的用户交流呢？您是不是担心您的电话帐单因长途拨打其它城市的BBS系统而高居不下呢？

在1984年以前，BBS间并没有任何网络通信的功能。这一年，Tom Jennings写成了Fido BBS程序，使BBS站际通讯成为可能。从此以后，许多BBS都可以利用此程序在深夜自动地与其它站台进行信件和文件的交换。到1984年8月，美国已经有30多个BBS站参与了这一个站际连接的通讯网络实验。当BBS网络迅速发展时，位于圣路易斯的一批BBS爱好者发觉原来的编码方式将不够使用，于是提出了NODELIST的编制格式以及一整套网络层次的设计方案，并接管了整个网络的扩展和管理工作，由此成立了国际惠多网络技术标准协会和国际惠多网（BBS网）。国际惠多网络的发展很快，1985年2月发展到160多站；1987年初达到2000多站，已扩及北美、欧洲、澳洲及亚洲；1987年底接近4000站，1989年底全球FidoNet已有7000多站，到1992年底18000多站，1994年中已达30000多站，到现在更达50000多个站台。

参加网络转信的站台，共同遵守的技术标准是惠多网络技术标准协会文件FTS(FidoNet Technical Standards Committee Document Archive)。目前国内的一些业余BBS站也已采用了FTS标准，在一定范围内进行信件与文件的交流。如果您所拨叫的BBS站参加了转信，那么，您就能与远在异地的朋友进行交流了。

国内目前较具规模的BBS网络是China FidoNet，即"中国惠多网"。参与这个实验性网络的BBS站目前已经达到50多个。这些BBS站分为Node(公开正式站)和PVT Node(非公开正式站)两种。所有的BBS站的系统管理员基于个人关系，遵循FTS标准，依照每周五发布的Nodelist(站名表)维系站际通讯。作为China FidoNet的成员站，能够参加全国转信。于是，北京的用户能在北京的BBS站上读到来自南京、广州、辽宁等地的电子邮件，当然也能给其它地方的朋友发信。由于用户不需要拨打长途就能与异地的朋友进行交流，所以大大降低了使用BBS的通讯费用。而要达到这个目的，取决于您所在的地区是否有BBS站，以及您所在地区的BBS站是否是China FidoNet的成员站。

全国各地BBS站介绍

在写这篇文章之前，我在China FidoNet中发了一封公开信，征集全国站台名单，获热烈反应。现在，我把反馈来的信息整理后，向大家介绍全国各地有特色的站台。如果您在下文中找到了您所在地区的BBS站，请就近拨打，以节省您的电话费。(附表见下页)

正确使用BBS的邮件功能

当您拨入一个China FidoNet的BBS时(如天堂资讯站)，您会发现它把信件分成许多区。有些区(Local信区)是限于本地，不对外交换的，而Echo信区则可以将您的信件转送到其他的BBS。这些对外交换的信件可分

附表

省(直辖市)	站名	站台地点	站台电话	站长大名	开放时间
北京市	天堂资讯站(Paradise)	北京市	一线010－6818－5231 二线010－6818－8622	River Pan	24小时免费
	大自然信息交换站(Nature)	北京市	010－64237461	Zhon Zhinong	24小时免费
辽宁省	红日BBS(Red Sun)	朝阳市	0421－283－9586	Sun Guan	24小时免费
河北省	金融资讯站(HeBei Info Bank)	石家庄市	0311－3031617	Li Tong	工作日8：00－18：00
江苏省	梦幻世界(Dreamland)	南京市	025－882－1997	Maorong Chen	24小时免费
	兜风站(JoyRide)	南京市	025－5412540	Feng Ni	24小时免费
	Ether Garden BBS	常州市	0519－8856041	Rb Wang	24小时
上海市	Shanghai Shake－River BBS	上海市	021－59572197	Limin Chen	24小时
	Shanghai Dreaming BBS	上海市	021－65563291	Victor Wang	7:00－21:00
福建省	潭城小站(StarStudio)	建阳市	0599－5832832	Moon Xiao	24小时免费
广东省	Orient Express BBS	广州市	0755－6869922	Daniel Lee	33600BPS
	中山创业BBS(Create)	中山市	0760－8304896	Weiguo Yang	24小时
四川省	力通BBS	成都市	028－6275350	Yon Shan	24小时
	蓝剑反病毒BBS(Devir)	成都市	一线028－5552262 二线028－5555830	Yang Gang	一线24小时，二线19:00－9:00

为两类：Net－Mail 和 EchoMail。

NetMail，也叫直达保密信件，是个人指定送至某站点某用户收的信件。这类信件必须指明将送至的 BBS 站址、收信人等详细数据，BBS 就会直接将该信送至您所指定的 BBS 站。NetMail 就好像真正的信件一般，只有收信人才能看得到。

EchoMail，也叫会议信件，它不需要指定信件的 BBS 站址，这类信件在各站都可以收得到。这些信件通常在最近的站台间完成交换工作， 再经由大站或中转站来完成全国邮件交换。

EchoMail 通常以讨论性质为主，使您的信能让所有使用 BBS 的人看到，进而使一大群有相同兴趣的人在此讨论。您不用拨长途就可以与各地的朋友交换意见。

每个信区都有一定的主题。在加入讨论前，一定要先看清这个信区的主题再发言。如果你在“硬件区”大谈“软件的使用”，这就构成了跑题。跑题是对其他用户的骚扰，为各站所禁止。

以下是在 BBS 中发电子邮件时要注意的事项：

1. 不得发表涉及言论攻击之信件。
2. 不得在非测试区测试信件。
3. 适度使用引言（引用信件），避免引用长篇后只发表几行简单的回答。
4. 避免太过复杂的签名文件（签名文件以三行为限）。
5. 避免在公众讨论区讨论私人事务。
6. 请勿发表属於漫骂、嬉闹、灌水性质以及无意义的信件。
7. 请勿发表非善意批评而毫无建树之信件。
8. 信件请发表于适当的讨论区。
9. 避免将同一篇信件发表于多个讨论区。
10. 发表信件时，请注意适当的礼仪。
11. 进行信件转贴或转述时，请尊重原创作者的知

识产权。

BBS中不受欢迎的人

在BBS中，你的形象全部要自己塑造，了解什么样的行为不受欢迎，使自己在使用BBS的过程中随时警醒，将会给你带来莫大的好处。

以下的行为，几乎每个BBS站的站长都反对：

1. 不正常断线

此举不但容易影响他人上线，严重的更会导致系统当站，增加BBS站维护的困扰。但有些时候如断电、分机被拿起来、当机、突来的大量乱码、不小心按错键等种种原因，导致非断线不可的情形，亦在所难免。遇到这种情形可别忘了写封信跟站长打个招呼、道个歉，他们通常是不会计较的，否则可能会受处分喔!

2. 冒用ID或用多个ID上线

BBS最强调公开、自主，所以这种行为是最为人所不耻的！有些用户为急于D/L某一个软件，一时冲动以多个假ID上线“分工合作”地 D/L下多个相关档，这也是不对的！如果站长发现你这种行为， 多半会将你降级或者开除。

3. 重复注册

重复注册往往会增添站上管理的麻烦，也会影响到公平性(如上述以每个ID一天下载多个文件)。目前，一般站都是以注册电话来检查，以防止重复注册，但也因此一些父子档、兄弟档玩家无法同上一站，但这也是无可奈何的。有些站更被迫以“电话回拨”来确认，搞得草木皆兵，对站长更是额外的支出!

4. 上传商业软件

商业软件在BBS上传播是一种违法行为。BBS应朝信件交流、PD交流、资讯共享的方向发展，所以大多不愿接受商业软件的上载。

5. 上传垃圾文件

这包括上传站上已有之文件，上传比站上版本更旧的文件，上传已注册为某人名字的文件、上传经增减或更改原始压缩文件内容或名称、上传有病毒的文件、任意修改PD传播时的文件名或改用别种软件压缩、上传规定拒收的软件等都是。

6. 注解与文件内容不符

文件注解是用户考虑是否下传的依据，谎报软件版本或与文件内容根本不相关，都是相当严重的。需知道所有文件的上传或下传都会留下记录，很容易查出问题文件的来源的。

7. 上传未测试或不完整的文件

有些文件本身就有问题，可能是压缩文件有错、上传不正常中断造成文件不堪使用、文件内容不完整、无法顺利安装等问题。由于用户本身在从其他站下传后未曾试用，在毫无觉察的情况下即继续传播，无意间增添了其他用户的困扰。

8. 不断要求升级

每个站都制定用户等级表及升级办法，所以用户想升级就应该朝着那个目标努力，而不是每天缠着站长要求升级，几乎所有的站长都讨厌那种每天嚷着想升级，却不肯尽一分心力的人。

9. 一天到晚呼叫站长

在有困难无法排除时呼叫站长的确是个好办法，但先决条件应是在你阅读站上说明、使用说明等仍无法克服时，才向站长求助，否则站长哪里还有多余的时间去加强站上的功能，做更好服务呢？一般站长都会限定一段指定的时间供用户呼叫，时限以外或不重要的事应尽量到Local区给站长写信留话即可。

10. 屡劝不听

通常生手犯错是可以被原谅的，但有的用户却是屡劝不听、我行我素，甚至和规劝者吵了起来，这些都是成为公敌的最速法门，也是最惹人嫌的！知错能改才能不断进步，也才能广结朋友。做一个用户可别忘了，站长是握有生杀大权的，做个体贴站长的好用户，升级自然不成问题，但若做个破坏系统的小捣蛋又怎能奢望站长肯照顾你?

后记

漫谈BBS，不知不觉地也和朋友们谈了半年了，新手上站，看看这一系列文章应能应付得过来，但关于BBS的知识还有许多。为了推动BBS的发展，也是出于站上朋友的鼓励，我打算从1997年第2期开始，在《大众软件》上连载《架设自己的BBS站》，在技术细节上系统地讲述如何架设一个功能完整的BBS站台。通过这个讲座，使有志于架设BBS站台的朋友如愿以偿。如果您对我的设想有什么意见或建议的话，可以与我联系。

1. 通讯地址：北京市海淀区太平路50号(100039)

2. E-Mail： riverpan@public3.bta.net.cn

3. 在本文中介绍的任一BBS站上的ECHO区给我写信，收信人是River Pan。

构建个人游戏网络

北京 张海鹏 Joe Shi

一、游戏进入网络时代

电子游戏的网络时代已经到来，无论是《命令与征服》还是《毁灭公爵 3D》，新近推出的精彩游戏几乎全部提供多人联线功能，可以预见，只供单人使用的游戏将象五寸软盘一样渐渐消失。

人是最聪明的对手，玩过大富豪的玩家都清楚，如果钱夫人或是孙小美不是你的同学黑狗或是铁蛋，那么她们将不堪一击，即使凭运气得意一时，也终将在你冷酷无情地排挤下黯然破产。最先进、最复杂的 AI (Artificial Intelligence) 与一个中智之人相比，也只能算是一个呆头呆脑、鼻涕老长的弱智少年。在《命令与征服》中，那种把沙堆堆到敌人家门口然后安上炮台的攻关秘法将由于敌人是真人而变得滑稽可笑。

从童年时代开始，游戏就是最令我们心动的，而最令我们心动的游戏多是大家一起玩。心理医生说，独自一人时间长了会变得孤僻古怪，偏执妄想，甚至会精神分裂。电子游戏也是游戏，最好还是朋友们召集起来，互为对手看谁先得美人的欢心，或是并肩作战，消灭妄图毁灭整个世界的魔鬼。

所以，网络游戏不仅更有趣而且更健康。

二、网络游戏分类及个人游戏网络的优势

多人联线需要三个条件：一个支持多人联线的游戏软件；两台或两台以上的电脑；一种电脑之间的连接方式。

找一个支持多人联线的游戏软件很方便；现在的台式电脑也便宜得可爱，目前的家庭已把添置电脑作为通向未来的金钥匙，所以找两台电脑也不是一件非常难的事情。有些家里有了两台电脑，不少人有了笔记本，何况真正的电脑玩家会义无反顾地将自己的台式电脑用三轮驮去和朋友的电脑配对。

找一种连接电脑的方式成为多人联线的关键。

一种方式是通过 Internet。但是 Internet 太大，我们只是想找几个朋友来打打游戏，进入几千万台电脑组成的 Internet 多少有些小题大做；Internet 太费，想我们这样可以随便上瘾的玩家，Internet 一个月的帐单就会让我们破产；Internet 太不亲切，我们并不是没有朋友，非得用电话线找到一个家住北极的因纽特人来决战疆场（自己的朋友不是个个都有 IP 地址），感觉好象已经三十而立，非要到报纸上登告示广招女友似的；Internet 太不稳定，TCP/IP 联接会出问题，机器间的差异会让你明明已经躲开了敌人的炮弹可还是命送黄泉；Internet 联机作战太不成熟，TEN、MPLAYER 等在美国还是初级阶段（而且每月还收很贵的服务费），系统里 BUG 常见，而类似的联机服务公司在中国听还没有听说过，至于 MUD 只是文本时代的产物，WWW 风起，MUD 又会有多大嚼头（并不代表编者意见；)）？

另一种方式是通过 LAN(Local Area Network)。

提起 LAN，一般人想到的都是那些大公司里，一个强悍无比的服务器和神秘地连在一起的几十台工作站，还有一个全知全能、一脸严肃的系统管理员。实际上，绝大多数这样的系统严禁在 LAN 上玩游戏。这种禁令主要是历史造成的：作为第一个普及的多人联线游戏 DOOM1.0 的网络功能设计存在严重缺陷，一旦玩起来，LAN 上就会交通拥挤，联接建立困难，整体表现糟糕异常。新推出的游戏很快克服了这些缺陷，运行起来只占很窄的网络带宽，基本不会影响 LAN 的整体运行。但是，禁令就是禁令，禁令是不会轻易解除的；而且，即使禁令解除，又有多少真正热爱游戏的玩家能够进入那些

门卫森严的大公司呢?

幸运的是,LAN并不如想象中的那么困难。其实,只需简单的硬件和软件,无需特别的专业知识,你就可以在自己家里构建自己的游戏网络。邀来一、二玩友,不必象在Internet上那样虚无缥渺,面对面地开打,你可以听见同伴的大呼小叫,看见他们的得意或是沮丧,游戏结束,还可以一起去吃一碗刀削面。

三、个人游戏网络的构建

最简单、最便宜的构建方式

最简单、最便宜的构建方式就是两台电脑间建立直接的串口连接。你唯一需要的是一条称为伪调制解调制线(null modem cable)的特殊串口线,然后用这条线将两台电脑的串口连起来。跑跑电子市场,或许能买到这种串口线。买的时候要注意,接头有9针和25针两种,一定要按电脑串口的要求,买一根能将两台电脑连起来的线(一般讲,是双9针接头)。线最好买长一点(4、5米),连起来方便。

如果你没能买到合适的线,你完全可以自己做一条(也好向一些人证明,爱玩游戏的人不是不务正业,而是心灵手巧)。其实很简单,只需买两个合适的接头和一根至少含三根线的电缆(这些在商店一定能买到)。你将第一个接口的输出(第二针)和第二个接口的输入(第三针)连接,将第二个接口的输出(第二针)和第一个接口的输入(第三针)连接,即保证输出、输入交叉,每个接口的第二针和另一个接口的第三针连接。最后将两个接口的地线(第七针)连接,大功即告成。

这种连接方式无需任何特殊的软件,多数游戏在菜单里就有伪调制解调制线连接选项,另外一些游戏(如《毁灭公爵》)需要运行一个SETUP程序。

以这种方式联机对打,游戏软件会让你完成一些设定:

COM端口:伪调制解调制线连接的是哪个端口就设定为那个端口。一般都是COM2,便携机是COM1。

IRQ:一般用缺省值,即COM1是IRQ4,COM2是IRQ3。

Baud Rate:两台电脑之间的数据传输到底能有多快,取决于相对较慢的那台电脑的速度。记住一条原则:两台电脑的Baud Rate必须设定一致。如果没有把握,就从9600bps开始,逐渐加大,看机子是否能达到。

这种连接方式简单、便宜,让你不必费很多周折就能尝到联机对战的滋味。这么便宜、简单的方式当然有缺陷:慢,WIN95不支持,只能两人对战。

最简单,但并不便宜的构建方式

另外一种简单的联机对打方式是通过电话线和调制解调器(Modem)。如今,电话已经比较普及了,而Modem随便在任何一家计算机商店都可以买到。只需设定几个参数,拨个电话号码就可以开始联机对战的历程了。但是这种方式却不是一种很便宜的解决办法(甚至可能是最贵的)。对于某些快打类游戏,144以下的Modem使用起来会感觉慢,而正牌288的Modem,价位都在千元以上。而且,如果玩的时间长,每月的电话费也会是笔不小的数目(还有你的朋友们对你电话难打的抱怨)。

首先要做的是设定参数。Port的选择要根据自己机子的设置,要将Port设在Modem所在的COM端口(一般讲是COM1,可用MSD确定)。Baud Rate应选择两个Modem中较慢的那个所能达到的最大速率。根据你的电话线选择是脉冲还是音频,若二者均可,则选择音频的效果较好些。其它参数可先保持缺省值,如联机失败,再进行调整。

然后你需要和你的朋友通一次电话,通知联机准备开始,商定由谁拨号。不拨号一方在游戏菜单选择"等待Modem"一项(多数游戏在"多人游戏"次级菜单里),而拨号一方选择"拨号Modem",开始拨号。联接完毕,你们就可以尽兴了。

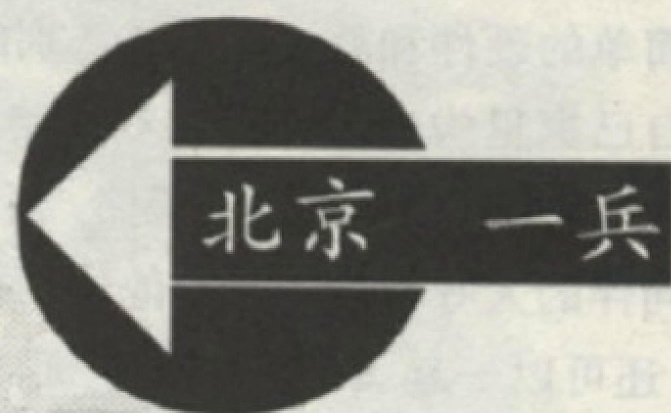
性能最好的构建方式

建立以太网(Ethernet Network)需要更多的硬件、软件及较为专业的知识,但是这种方式可以比前两种方式快几十倍甚至上百倍,而且克服了只能二人联线的缺陷,游戏软件允许几人联线,这种方式就可以支持几人联线。需要的投资并非想象的那么多,买个普通的NE2000兼容网卡,只需几百元。大厂出的名牌组件(包括软、硬件),如Apexx Technology出品的GameLAN也就是一千五百元左右。安装调试可能要多花些功夫,多看几本参考书。但是在此过程中你学到的知识及建成的个人游戏网络足可让你在你的游戏圈里傲视群雄,使你的小屋成为大家的小天堂。

建立这种连接的硬件、软件种类很多,建立的方法也是多种多样。限于篇幅,这里就不一一介绍了。你可以阅读软、硬件附赠的安装手册,这些手册的针对性很强,一边阅读一边安装,可以省去你不少功夫(毕竟,阅读网络专业书籍不是一件令人愉快的事情)。如果还有问题,可以在互联网络里查到一些很有用的信息。

目前有许多优秀的网络游戏,例如:《命令与征服》、《魔兽争霸Ⅱ》等等,在《大众软件》的前几期杂志上都有介绍,在此就不一一详述了。

MPC3 与 多媒体技术系列谈(二)



MPC 声音系统分析

现在让我们来谈一谈 MPC3 中另一重要的组成部分:声卡(SOUND CARD)和音箱(SPEAKERS)。这两者就象显示卡与显示器般密不可分，共同组成了 MPC 的声音系统，所以笔者把这两者在此一并作一简介。数字化的声音系统的输入与输出是非常复杂的过程。虽然这些过程离我们很遥远，但是要确知声卡的品质，略知其所以然也不是坏事。

SOUND CARD

声卡笔者已在《大众软件》前几期上讨论过多次了，朋友们也非常熟悉，这里就不再重复以前的话题。但是你知道 MPC3 对声卡的要求吗? 你知道声卡是怎样工作的吗? 你知道采样和输出的频率有何规定吗? 你知道 MIDI 到底是什么吗?

声卡的构造

声卡除了有 LINE IN(线输入，外部音源输入), LINE OUT(线输出，输出到外部接收器，如功放或有源音箱), MIC IN(接麦克风，录音采样用), SPEAKER OUT(无功放的音箱、耳机可用), GAME PORT或 MIDI 接口，接游戏杆或电子琴(MIDI Keyboard)这几个重要接口外，卡的内部还有四个重要的部件: CD-Audio Conector(接收来自光驱的音频模拟信号), MIDI SYNTHESIS(电子合成器，用来合成电子音乐信号，也就是常说的“辅助芯片”), AD/DA CONVERSION(模数/数模转换器，用来转换模拟和数字信号，也就是“主芯片”), MIXER(混音器，用来调节各种外部输入和输出的音量等平衡情况)。

几个概念:

一、ADC(Analog to Digital Converter)

ADC 就是模数转换器。普通声音是连续的声波，是模拟信号，而计算机只能处理数字信号，即 0 或 1。ADC 就是把普通的模拟声音信号转化成计算机能识别的数字信号的装置，也就是常说的录音 (Recording) 或采样 (Sampling)的部分。

二、DAC(Digital to Analog Converter)

DAC 就是上述 ADC 的逆过程。一般声卡都有专门的芯片完成上述两个重要的功能。

三、采样频率(Sampling Frequency)

每一秒种计算机采样声波的次数，称为采样频率。我们知道声波是连续的，计算机在某一瞬间对声波进行采样，只能取得声波上某一点的数据。如果要完整地还原声波的形状，则必须经过多次采样。我们知道低音的声波起伏是平缓的，采样次数可以少一些，而高音的声波起伏剧烈，如果采样次数过少，会丢掉一些波形。因此，为了能完整地还原不同的声波，计算机的采样次数是很频繁的。最低标准是 11.025kHz，也就是说每秒要采样 11025 次，再高一些是 22.05kHz，最高标准是 44.1kHz。大家知道人耳的听力范围是 20Hz 到 20kHz，加上采样的损耗和误差，如果用 44.1kHz 的频率采样，足以完整记录下整个声波情况。采样频率决定着声波(尤其是高音部分)的完整性，采样频率越大，声音就越逼真。

四、采样解析度(Sampling Resolution)

采样解析度也叫采样结果，是指计算机用多少二进制位来记录采样的每一个点。这就象我们说的精确到小数点后多少位一样，小数点后位数越多，结果越精确。如果采样频率指的是计算机数字化声波的横坐标，那么采样解析度就是纵坐标。比如我们用一个字节八位 (8 bit) 来记录声波的采样点，就等于将声波纵向分成 256 段，这样记录下来的声波比较粗糙。如果我们用两个字

节(16bit)来记录,则可以把声波分成65536段,这比8位要细腻真实得多。平时所谓的16位声卡就是指采样解析度最大可到16位的声卡,而不是指这块卡的数据位宽度。当然,如果用32bit或更多的位数来采样,声波会更加细腻,但是会耗费更多的贮存空间。采样频率是有限的(受人耳限制,这是改变不了的),而采样解析度理论上是无限的,但受到贮存空间的制约,所以我们广泛使用的声卡的采样解析度还是比较经济实惠的16位。采样解析度决定着声音的清晰度,解析度越高,杂音就越少,声音就越清晰。

普通的ADC技术录制的文件我们叫做WAVE FORM文件,也就是声波文件。在正常不压缩情况下,录一段声音需要多少贮存空间呢?

WAVE文件大小=采样解析度(字节)×采样频率(kHz)×时间(秒)×声道数。比如:一段用16位(两个字节),44.1kHz,立体声技术录制了10秒种的声音,它形成的WAVE文件应该是:2×44.1×10×2=1764KB。需要1.7M左右的空间,这是目前16位声卡最佳的采样结果。当然,如果有了实时的压缩技术,WAVE声音信号文件会小得多。

五、MIDI(Music Instrument Digital Interface)

MIDI就是乐器数字化接口,也就是平常说的电子音乐接口。它是计算机与电子乐器(如电子琴 MIDI Keyboard)之间的沟通标准。它记录的是乐谱(如音高、音长、力度等)而非声音本身。同是记录声音,MIDI文件与普通的WAVE文件的区别,打个比方,就好象文本文件中的文字与扫描进计算机里的图像文件上的文字一样。MIDI文件既有利于编辑,又大大节省了存贮空间。

既然记录了乐谱,就要播放出去。计算机把MIDI乐谱还原成声音的过程就叫做MIDI合成(Synthesis)。要完成这个过程必须有专门的合成器,这就好象要显示汉字文本文件要有汉字系统一样,它必须把乐谱中记录的各种数据在一个大的合成库中找到相应的乐器声音位置,再把它播放出去,正如计算机找到汉字的内码,在大的汉字库中找到相应的字模,把它显示或打印出来一样。不过,MIDI可比汉字系统复杂得多,它为了完成多种乐器同时演奏的功能,不但在合成库内放置了大量的表(MIDI MAPPER)以对应各种关系,而且还规定了许多通道和路,使许多乐器的声音能同时发出。由于早期的MIDI标准不统一,也就是说合成库内各种乐器的对应表不尽相同,所以同一个MIDI文件在不同的声卡上会有不同的效果和声音。许多专业使用者为了保持MIDI文件原有的风格,只有改动内部的表来适应它。为了解决这种状况,国际MIDI协会(International MIDI Association)制定了通用MIDI模式(General MIDI Mode),简称GMM。

GMM中规定,MIDI分为16个通道(channel),对应不同的音色,每个通道中又有多条路(track),用来播放音色相近、性质不同的乐器,通道和路都可以同时打开。GMM划分出128个旋律乐器(如3号是电钢琴,41号是小提琴),47个打击乐器。MIDI内部有许多的合成表(MIDI Mapper),如Channel Map(可改变对应的通道),Patch Map(又叫Programm Map,可以改变对应的旋律乐器,比如原本是钢琴演奏的声音,可以简单变成小提琴的声音),Key Map(用来改变对应的打击乐器,因为打击乐器没有音高)。GMM中同时演奏时,最多可出现24个音,其中旋律音最多16个,打击音最多8个。

MIDI合成器有两种,早期是经YAMAHA公司发明的由Sound Blaster推广的FM WAVE SYNTHESIS,也就是平时说的FM合成。目前大部分声卡合成器都是FM合成的,它利用几个正弦振荡器(OPL2标准是四个),根据需要叠加模拟出乐器的声音。这种FM级的合成器也叫做普通级合成器。它利用了MIDI 16个通道中的13-16,其中13-15是给旋律音,16给打击乐器。YAMAHA公司推出了OPL3直到OPL4级的FM合成标准,叠加模拟的波形越来越多,效果越来越好,但是由于FM合成的局限性很难再现乐器的真实声音。不过,由于它实现容易,成本低,所以一直在被非专业人士采用着。

波表合成技术(WAVETABLE SOUND SYNTHESIS)解决了FM的瓶颈,它不靠模拟,而是把记录下来乐器的真实声波存放在合成表内,其波形比FM合成的要复杂得多,当然也占用了更多的存贮空间,与其说波表合成的声音是"合成"出来的,倒不如说是"重放"出来的。WAVETABLE也称作专业级的合成器,它利用了MIDI 16个通道中的1-10,其中1-9是旋律音,10是打击音。波表合成技术由于需要较大的存贮空间来存放真实乐器的波形,所以需要更多的ROM。目前声卡都留有波表合成子卡的接口,但这仍然不符合MPC3的规定。

FM与WAVETABLE的区别,不太恰当的比喻,就象是汉字的16点阵的显示字库和三次曲线不失真的打印字库一样,朋友们可以自己理解一下。

MPC3 的规定

MPC3 对声卡作了如下的规定：

1. DAC(数模转换，也就是声音输出时)：

MPC3 规定声卡的声音输出时，采样解析度应为16bit，也就是常说的16位的输出，输出的采样频率要支持44.1kHz, 22.05kHz, 11.025kHz，并且是立体声的。目前市场上的16位声卡都可以做到。

2. CPU loading(CPU耗用率)：

即声卡在某一采样频率工作时占用CPU的比率。采样频率在11.025kHz和22.05kHz时，最大推荐值为10%；在44.1kHz时，最大推荐值为15%。目前市场上的16位声卡都比较接近，SOUND BLASTER则可达到或超过该参数。

3. ADC(模数转换，即声音输入采样时)，声卡支持采样解析度16位，采样频率支持44.1kHz, 22.05kHz, 11.025kHz。并且支持麦克风输入(MICROPHO INPUT)，这也是普通声卡所能达到的指标。

4. MIDI，支持WAVETABLE SOUND SYNTHESIS，同时播放最少8个音，其中6个旋律音，2个打击音。这几乎是目前市场上的普通声卡所不具备的功能。

笔者在此之前多次讨论过声卡的具体选择问题，这里只提示一句，普通的兼容声卡如果碰到了好的还是很好用的。不过，一般来说对WINDOWS95的支持以及许多出色的多媒体软件的支持，SOUND BLASTER还是略胜一筹。

从上述规定可以看出，MPC3对声卡的要求是很苛刻的，目前市场上的声卡几乎都不能达到规定标准，而国内WAVETABLE子卡又很少见到，对于发烧友来讲，实是一大遗憾。不过，由此也可以看出国内的计算机爱好者们，并没有把MPC的声音系统看得很重要，否则销售商是不会拒绝引进又一赚钱的新技术的。因此，所谓的多媒体热，在某种程度上，有些脱节、过火的趋势，还需要科学地、健康地发展。

SPEAKERS

大家都知道音箱的好坏决定着声音的品质。确实，目前MPC已经可以实现人们比较满意的声音处理功能，但是，要把这些好的声音播放出来，实在是非好的多媒体音箱莫属。

多媒体音箱的工作原理

首先，MPC的声卡将数字信号转为模拟信号，产生出电子脉冲(Electrical impluses)，经过音箱的放大电路传给喇叭的金属线圈，使其产生磁场，随着磁场的强弱和方向的改变，金属线圈的磁场与喇叭内的永久性磁铁不断地产生排斥和吸引，使运动的线圈带动喇叭的发音薄膜，使其产生共振，产生的声波通过空气的震动引起人耳膜的共振，这样人就可以听到由音箱发出的同样频率的声音了。

虽然这个过程很复杂，但是就如汽车发动机带动各曲轴、连杆一样，我们知道一点原理即可，无需去关心音箱、或者汽车是如何精确地运作的。

几个概念：

1. 频率响应范围(Frequency response)

这是指音箱所能正常发出（或承受）声音的频率范围。虽然人耳可以分辨20Hz到20kHz的声音，但我想如果真有如此边缘极端的声音出现，对人来讲只是一种噪音损害。所以一般频率响应范围只取人耳范围中的一部分。

2. 动态范围

动态范围是指音箱所能正常发出（或承受）声音的音量。随着电压的大小，喇叭的振动幅度会发生变化。因此，一般来讲，动态范围与音箱的功率成正比，功率越大，它的动态范围也越大，表现力当然也越强。

3. 信噪比

是指通过功率放大后的信号与同时被加入或放大了的噪音的比率。不难想象，当然是信号越强、噪音越小越好。

4. 声音压缩水平(Sound pressure level)

是指在某一特定的信号下的频率响应范围。

5. 低音子系统(Subwoofer)

是指为充分实现超重低音而特别独立设计的低音单元(unit)。由于低音的波长较长，要清晰地听到低音，必须加大振幅，而普通的音箱是无法承受重低音的大振幅的，为了加强效果，增强耐震性，分析更清晰的低音，专门设计了独立的低音单元。由于高音和低音很难在同一喇叭中充分体现，低音子系统有着自己的频率响应参数。

6. 瞬间动态响应

是指突然发生大振幅的情况，如爆炸声、枪声等，普通音箱很难承受瞬间动态响应情况。有时会将喇叭震破或声音劈裂，无法发出正常的声音。这对于喜爱战争游戏的玩家或欣赏家庭影院的朋友们来说，是一个重要的

参数。

好的多媒体音箱的评测和一套 Hi - Fi 音响一样，要注意各种参数。

关于立体声(stereo)

人为什么能听到立体声呢？这是因为人的两只耳朵在同一时间所听到的声音的相对音量大小不同所导致的，经过人脑的适应性翻译，可以通过听觉辨认发声物体的方位，这也许就是武侠小说中"听声辨器"的本领吧。

两个音箱，左右声道，如果音箱的位置摆反(即左音箱摆在右面，右音箱摆在左面)，所得到的音响效果就会违背原创者为你营造的声音环境，这种现象专业上叫左右向位反相(Out - of - phase - sound)。其声音会比较散漫，没有凝聚力，这是拥有好音箱的朋友们要注意的问题。好的音箱以及正确的摆放，可以使我们能够正确地听出不同声音的方向和位置，这就是平常说的音箱的分析力。

那么既然声音输出可以是立体声的，输入呢？其实，我们平时录音输入时，都只用了一个麦克风，如果把两个声道用两个麦克风来录音，适当调节两声道相对音量的大小，我们自己也可以营造出所谓的 3D SOUND 效果。

MPC3 的规定

MPC3 对音箱(SPEAKERS)做了如下规定：

1. 频率响应范围：推荐值为 120Hz 到 17.5kHz
2. 功率范围每个声道最小为 3W。
3. 信噪比：推荐值为 65db。
4. 在 92db 时，频率响应范围从 250Hz 到 7.5kHz
5. 独立的低音子系统(可选)其频率响应范围推荐值是：40Hz 到 250Hz
6. 最小功率为 15Watts
7. 附带耳机，接口应与音箱相同，即可用耳机替代音箱。

关于 CDAUDIO

CDAUDIO 就是我们说的激光唱盘(CDDA)，在拙文《96 多媒体个人电脑面面观》(《大众软件》96 增刊)中有详细说明。

这里补充一点，我们平时说的某个软件或光盘游戏带 CD 音轨，就是说 CD Title 和 CD AUDIO 刻在同一张盘上。这个技术叫 Mixed mode CD - ROM，即混合模式的 CDROM。普通的 CD 光盘是以歌为单位的，或者说是以音轨为单位的。一条长长的 CD 资料轨被分成了几段，每一段就是一首歌，段与段之间空隔两秒钟的位置。而混合模式就是把计算机软件或游戏当作一首很长的歌刻在 CD 盘的第一首歌的位置，其余的歌曲依次以两秒为间隔刻在后面。如果我们把带有 CD 音轨的游戏光盘放在 CD 机上播放，必须选从第二道歌开始听，因为第一首是程序，只能听到噪音。

为了使用户更加方便地用混合模式的光盘，MICROSOFT 公司于 1994 年推出了增强的 CDAUDIO 格式。它把计算机软件当作最后一首歌刻在光盘的尾部(必须采用分段式写入模式)，而在计算机上软件稍加调整即可直接读到内容。在 CD 机上，直接播放就是 CD 音轨上的歌曲，以达到 CD 光盘的多用性。

关于音箱的安装和选择问题

由于音箱的好坏直接影响着声卡输出的效果，也是多媒体视、听中听环节最重要的因素，而音箱的品质又千差万别，比声卡的品质差别要大得多，正确选择音箱是非常必要也是不容易做到的。

好的音响师和发烧友们在选择音箱时有许多专业的方法，笔者水平有限，不能一一尽述。但是，普通的多媒体音箱起码应该注意以下几点：

A. 左右音箱的声音应该干净，不能互相地渗透、窜位。需关掉声卡的一个声道来听听效果。

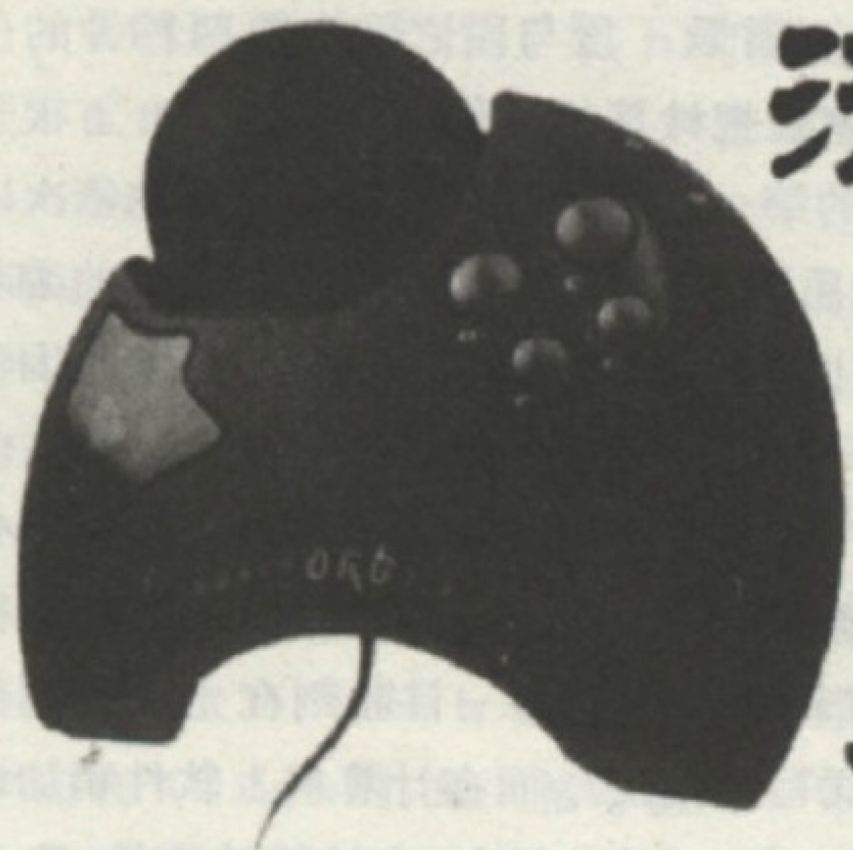
B. 左右音箱的音量、音质和平衡性要相同。这样更利于增加效果。

C. 检查连接左右音箱的线，品质要一致。

D. 符合或接近 MPC3 标准。

目前多媒体音箱形形色色，著名的象漫步者、DIBO 等，而对声音的品评是很主观的，因人而异，笔者无法在这里评测。不过笔者建议，如果经济许可，家里又无 HIFI 音响的话，加一个独立的低音单元会大幅度增强音响效果。当然，如果家中有 HIFI 音响，可以接驳在声卡的输出上，效果自然不差。

据笔者的观察，目前国内的用户，非常在意显示卡的速度，显示器的大小、分辨率和品质，而对于多媒体声音这一重要环节往往忽视，经常看到朋友们在购买了奔腾级、大内存、大硬盘、高速显示卡、大显示器的 MPC 以后，配以一对小小的喇叭。好的声卡和音箱会给我们的 MPC 增加无穷乐趣，而 MPC3 也对这一环节有着明确、严格的规定，希望声音这一环节能逐渐被广大用户所重视。



游戏手柄新品

编译　北京　陈宇



3D 手柄 Spaceorb　360　Reallife

鉴于 3D 已成为 PC 游戏迷们的最新口头禅，那么出现一种 3D 游戏手柄就不会太令人惊奇了。Spacetec 公司的 Spaceorb　360　reallife　3D 游戏手柄宣称能够沿六个轴向移动而不是普通手柄的沿上下左右四个轴向移动。

这种产品也不完全是一种新产品。去年 Spacetec 公司试销了一种叫 Spacebal　Avenger 的产品，以发挥他们在 3D 图像设计及 CAD 控制仪技术方面的优势，以图在新的互动游戏市场上占领一席之地，市场的反馈为现在的 Spaceorb　360　Reallife 设计提供了宝贵的经验教训。

由于它的外形非常贴合人手的大小尺寸，Spaceorb 握起来非常舒适。球形舵只需加一点力就可以很精细地做 360 度转动。它的按键中有两个在手柄的侧面，有四个在正面。这六个键可以按你的要求进行定制，可以产生和键盘命令同样的效果。

安装它非常容易，你只需把它插入一个 COM 接口，然后在 WIN95 中做一些配置就行了。但是如果要在 DOS 中使用它必须用另一套安装程序，它自动和所有 WIN95 动作游戏兼容，哪怕这些游戏是为用十字形舵的手柄设计的。但在 DOS 状态下，你就得对每个游戏逐一进行设置，不过好在并不复杂。

Spaceorb 提供两种移动方式：普通的和三维方式的，它的互动游戏训练程序包括在打包赠送的 CD 中（共享版的 Duke 和 Descent　2）相信它能使你明白操纵 Spaceorb　的一些基本概念。

尽管掌握它要费点时间，但 Spaceorb　的球形舵方式还是令你很快陷于 Descent　的 3D 游戏方式不能自拔。依靠一些必要的练习加上手柄的高灵敏度，你会做出那些神话般的旋转扫射动作，这在那些决战 BOSS 的关卡中惊人的有用。

微软手柄　Side　Winder

一般的游戏手柄是扁平的，它迫使你玩游戏时手腕总得弯着，玩几个小时后手腕就酸了。但是这种 SIDE WINDER 手柄造型颇似 SONY 的 PLAYSTATION 手柄。有两个选择键，一个 D 字型舵，六个字母键。

很多行家都认为以后的手柄或多或少都将在外形上模仿这种手柄。它起初看起来很古怪，但一旦它在你的手里握一会你就不可能从其它的手柄上获得那种舒适感了。

它另一个重要的功能是能把四个手柄菊花状连接在同一个游戏接口上，让四个人同时在一台机器上玩游戏，而每个手柄都能正常发挥所有功能，包括设置记忆不同按键的按击顺序以及设置宏键以储存这些按击。它是格斗游戏迷们的福音，它能把复杂的必杀技按击方法存储在 A, B, C, X, Y 或 Z 键上。游戏手柄的安装程序允许你针对不同的游戏设定你的手柄，这个过程大约需要十秒。要执行你所设定的宏键，简单到只需按一下 M 键。不想用 D 型舵而想换上你习惯的游戏杆？没问题，你只需按一下 MODE 键就能中断 D 型舵的功能，这时在 SIDE　WINDER 上连上你的游戏杆就行了，不需要额外增加插拔装在机器内的游戏杆接口的工作。

还有一个小秘密，如果你的游戏直接支持 SIDE WINDER，那你可以按键盘上的开始键以直接开始玩游戏！

它和现有的所有支持 WIN95 手柄的游戏兼容（包括可在 WINDOWS 下运行的 DOS 游戏），它绝对是 WIN95 游戏迷的必备之物。价格 39 美元。

应用程序的加载和撤离顺序

广西　黄晓林

DOS 基本内存的 640K 相当有限。使用应用程序以后，如果它所占的内存没有得到释放往往是不能容忍的，很容易造成因可用内存太小，别的程序不能加载的局面。在多人使用同一台微机的单位，此矛盾比较突出。所以应用程序使用以后，应该从内存中撤离，那些需要手动撤离的应用程序（如 TSR 程序）必须注意撤离的顺序。通常，最早加载的应用程序应该最后撤离内存，而最晚加载的应用程序应该最先撤离。例如有 3 个应用程序 A、B、C，如果加载的顺序是 A、B、C，则撤离的顺序应是 C、B、A。假如不按此顺序撤离应用程序，内存往往不能有效地释放。特别是这些应用程序不是同一开发者开发的时候，不按一定的顺序撤离，那么内存不能释放在所难免。常见的情况是，在内存中加载中文系统后，按着用机人的需要加载适合自己的使用输入法以及某个应用程序。一旦撤离的顺序不对，内存就不能完全释放；或者在运行西文软件后再次加载时死机，或出现不正常现象。

值得注意的是，DOS 的外部命令 APPEND.EXE，是一个常驻内存的程序，如果它在加载中文系统后才运行，则会造成中文系统不能撤离内存或撤离后内存不能完全释放。如果迫不得以要使用它，最好在启动 DOS 后就运行。

电脑感染病毒的前兆

湖北　马金波

电脑病毒对整个电脑系统的危害是不言而喻的，怎样才能及早发现病毒呢？我们知道，电脑病毒依靠复制自身程序达到传播的目的，而复制是要花时间的，因此病毒在复制过程中或多或少会有迹可循。如果时刻保持警惕，再学一点电脑病毒的知识，那么我们就能发现电脑感染病毒的“前兆”：

1. 机器在运行过程中经常无故死机。

2. 显示器上出现一些莫名其妙的信息、图形等异常的内容。

3. 程序装入时间比平时长。

4. 磁盘访问时间比平时长。

5. 磁盘的引导区被修改。

6. 磁盘的空间突然变小了。

7. 文件的内容被修改。

8. 文件的长度无故增加。

9. 磁盘上出现异常文件。

10. 出现不知来源的隐藏文件。

11. 程序或数据神秘丢失。

12. 根目录区被修改。

13. 系统文件 COMMAND.COM 被修改。

14. AUTOEXEC.BAT、CONFIG.SYS 文件被修改。

15. 最大常规内存不足 640K(被 BIOS 占用 1K 除外)。

16. 有规律地发现异常信息。

17. 没有访问设备时，设备出现“忙”的信号。

计算机病毒的命名

上海　邓琦

目前，机算机病毒种类繁多，为了便于分析、检测、防预需要对这些病毒起一个特定的名字，用来标识不同的病毒。那你知道是如何取名的呢？取名的方法也莫过于以下几种：

1. 按病毒最先出现的地点命名，如福州大学计算机病毒首先发现于福州大学机房，台湾病毒最先出现在台湾。

2. 按病毒作者自己宣布的名称命名，如磁盘杀手病毒中作者加入了如下信息：

“Disk Killer version 1.00
by Ogre software April 1, 1989”

3. 按病毒显示的特征字符命名。如星期日病毒，显示中有 Sunday 字母，而大麻病毒发作时会在屏幕上显示这样的信息：“Your PC is now stoned Legalize Marijuana”。

4. 按病毒发作时的症状命名。如圣诞树病毒发作时屏幕上会出现一棵色彩鲜艳的圣诞树，小球病毒发作时会出现会活动的小圆点。

5. 按病毒特定的发作时间或病毒作者宣布的编写时间命名。如黑色星期五是当某天是星期五又是 13 日时发作。

6. 按病毒感染文件后所增加的长度命名。如 930、888、1704 病毒，它们感染文件时文件长度依次增加了 930、888、1704 字节。

某些病毒能满足上面多种命名法，那它的名字就不只一种了。

如何选择汉字输入法

四川　于建原

用中文的人使用电脑，至少需要掌握一门汉字输入法。因为汉字和西文不同，是由表形与表意符号组合起来，用有限的记音符号表达思维的。用电脑键盘上的那些西文字符无法直接输入汉字。要用西文键盘向电脑输入汉字，就需要根据构成汉字的笔划或发音元素，将汉字按一定的规则拆分成有限的笔划和发音部件（即“汉字构成部件”），并用键盘上的西文字母来对应表示不同的汉字构成部件，才能输入汉字，这就是通常说的“汉字输入编码”。按笔划构件进行编码称为“形码”，按发音构件进行编码即为“音码”，既用了笔划也用了发音构件编码的，称“音形结合码”。

也有人设想过取消任何汉字编码，采用一种“数值化压电板”的方法，直接用“笔”向电脑“写入”汉字。这项技术已经搞了很久，但目前仍不成熟。笔者看过若干展销会，开发者演示的情况均不理想，软硬件的成本和售价太高，个人和家庭用户难以接受。并且它对所使用的硬件和软件平台要求也高，速度慢，识别汉字准确率低，反而更加累赘和麻烦，并不能取代传统的键盘输入。据国内外不少的电脑专家预测，至少在很长的时间内，“笔写”输入方式不可能替代目前的键盘输入方式。

为解决向电脑输入汉字的问题，中国的电脑科技人员耗费了大量的人力物力，也取得了辉煌的成绩，使得古老的汉字最终成为一种能够借助电脑这一现代化工具高效率处理信息的语文文字工具。这是现代中华民族对人类功不可没的一项重要贡献！但是，也由于国家目前没有制定相应的汉字编码拆分国家标准，许多人在同一水平上重复进行编码开发，这种被不少的人戏称为“万‘码’奔腾”的局面，也给用户带来一定的负面影响，就是“割‘机’为域”，难以适从。所以，初接触电脑的用户，无不面临一个问题：如何选择汉字输入法？

为了能提高电脑的操作速度，无论选择哪种汉字输入法，提倡初学者遵循“从一而终”的原则。就是说，一但你选定了一种汉字输入法后，应该长期坚持使用，不要“朝秦暮楚”地来来回回变动，这样才能达到运用纯熟，进入到没有任何思维负担，“心想事成”的境界。按这一要求，选择汉字输入法，就应根据下列要点来考虑：

1. 易学。这取决于所选择汉字输入法的编码方法是否简单、科学。编码越简单、越科学，用户越容易理解编码规则，很少甚至没有任何学习负担。学起来自然快了。

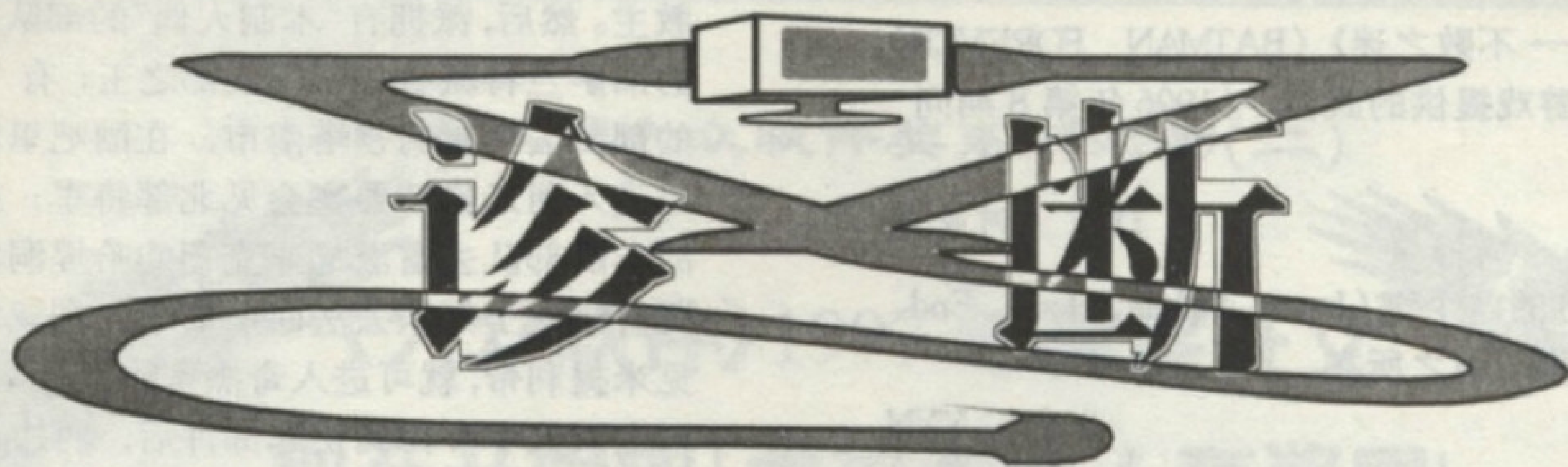
2. 易记。这要求汉字输入法的编码具有能帮助记忆的优越性，比如符合某种联想规则、符合识用字习惯、符合人们固有的语言文字思维习惯等的编码就比由编码者“随心所欲”定出的、毫无规律的拆分汉字容易记住，并且在长期不用也不会忘记。

3. 输入快。输入速度主要取决两个因素：一是码长（每一汉字的平均击键次数）越短越好；二是“重码率”（输入同一编码时，会出现多少汉字），越少越好。

可以说，上述三项是基本的要求，也是开发汉字编码的人员在努力追求的，同时也是任何新出现的编码所极力宣扬的。但是，这三项要求碰到一起，确属“熊掌与鱼”。能照顾到易学好记，往往重码率极高。典型的如“全拼输入法”，只要会汉语拼音，几乎不用学习就可以上手使用，但因重码率极高，所以输入太慢。想要输入快，就要做到重码率低，往往就难学难记了。典型的如“五笔字型输入法”。因此，可以再结合下面几点来考虑：

4. 职业要求。对于不同的职业，输入汉字的速度要求不同。如果是写作，对于打字的速度要求不高，因为思维的速度其实是跟不上目前存在的绝大部分使用熟练后的汉字输入法的打字速度。所以，就没有必要去花过多的力气学习那种难学难记的编码，尤其是有一定岁数的中老年人更是这样。对于以电脑打字为职业的人，速度就是关键，多花点“磨刀”的功夫想来也值。不过，随着电脑的普及，专业电脑打字员是否是一个社会职业，叫人大可怀疑。职业要求广义点说，对于家庭中正在上学，尤其是中小学的孩子，绝对不要学那种不符合甚至违背识用汉字规范的输入法的！因为对于学生来说，学用那样的输入法，意味着将破坏这些学生好不容易从老师那里得来的正确的汉字知识。

5. 从众。笔者认为，选用汉字输入法再没有比从众更重要的了。从众就是指应选用被广泛使用的汉字输入法。无论一个输入法宣传自己是如何先进，对于用户来说，必须考虑这一输入法能被多少操作系统采用。这一问题的现实性在于，随着电脑使用的普及，如果你掌握的是一个非常冷僻的输入法，不管你操作自己的电脑有多么熟练，也不管你如何喜欢这个输入法，一但离开你的那台机器，你都没法使用其它任何电脑，因为在别的机器上找不到你会的那个输入法，你将不能利用电脑与别人交流。这样，进入现代信息社会的“通行证”，就照样没有拿到。判断一个汉字输入法是否具有普遍性的简单方法是看它是否被主流操作平台采用，比如被 UCDOS、SPDOS、中文 WINDOWS 等采用。如果没有被主流操作系统采用，至少也要考虑已经采用输入法的用户数量和该输入法的悬挂性如何。采用的用户多，（下转 37 页）



问：贵刊曾回答读者说"若常规内存被占用 1K 为正常，反之则很有可能是病毒"，而我不论如何修改 CONFIG.SYS 与 AUTOEXEC.BAT 文件，都不能使常规内存超过 600K，用 MEM 检查，占用内存的程序也都熟悉，这是怎么回事？

西安　黄锦

答：你所看到的是空余内存（FREE MEMORY），而"若常规内存被占用 1K 为正常"指的是实际内存（TOTAL MEMORY），所以不用担心。

北京　龙耀

问：我用 Turbo C 2.0 把一些 C 语言源程序转为 EXE 文件，并把它们拷入了软盘作为备份，可是我在软盘上执行这些文件时，却提示"Can not find xxx.H"，这是怎么一回事？

北京　叶楠

答：这是因为你的这些程序需要外接文件头，查看一下源程序，找到外接文件头的文件名，把它拷入软盘上就可以了。

北京　暗黑之龙

问：在 WINDOWS 3.1 上用 XING 1.2 看具有粤语、国语的 VCD 时，左右两个喇叭均发出不同语言，一个是粤语，另一个是国语，有什么办法可使这种现象消失？

广州　秦叶桐

答：这就是所谓的丽音功能，此功能是为 VCD 机和具有丽音功能的电视机设计的，在看的时候，如果想听粤语就把播国语的声道关掉，反之则把播粤语的声道关掉。缺点当然是无法欣赏到立体声效果了，不过丽音功能本来就不是为电脑设计的，因为大多电视机是单声道的。

北京　贵人

问：我在玩动作游戏时感到键盘不好用，所以想购买一只游戏杆，但市场上出售的游戏杆种类繁多，不知哪一种合适。

北京　刘晓峰

答：游戏杆的分类有好几种分法。按照输出量可以分为模拟量与开关量两种，模拟量的游戏杆就是我们常说的摇杆，它向计算机输出的 X、Y 坐标是一组递增或递减的值，所以非常适合模拟类游戏。开关量游戏杆的输出量是固定的值，这对于只要求有按下和没按下两种状态的动作类游戏是非常适合的；另一种分法是以接口的不同来划分的，分为游戏杆接口的游戏杆与最近刚发展起来的键盘接口的游戏杆。实际上计算机的游戏杆接口可以接两个游戏杆，每个杆分有两个键，全用上也只有四个键，那些所谓的六键游戏杆是把原有的四个键分成两两一组，每组的键全按下为五键或六键，其结果就是在《超级街头霸王Ⅱ加速版》中可以使用的六键游戏杆，在《真人快打Ⅲ》中只能当四键游戏杆。不过新型的游戏杆使用了程控技术，可以对按键进行编程，很好地解决了这个问题。当然键盘接口的游戏杆就没有这个问题了，由于有 101 键做后盾，键盘接口的游戏杆多是多键的（6 键、9 键），不过价格也相对贵一些。至于选择哪种，就要看你的爱好了。

北京　龙耀

问：我是个爱刨根问底的游戏迷，我想问一个 320×200 256 色游戏（例如 30 兆左右的《仙剑奇侠传》）将其设计为 640×480 256 色的话，那么其容量是否会变为 270 兆？要将此游戏按《仙剑奇侠传》的流畅度运行的话，那么所需机种、内存是多少呢？

北京　赵小明

答：你的算法很有趣，但你忽略了一个问题，一个游戏并不是只有图像，还有音乐、文字等，所以单纯按分辨率来算是不科学的。而且，如果图像文件是不压缩的话，那么经过压缩过的 640×480 256 色的图像文件还要比其小。当然，分辨率提高了就会对机器有更高的要求，这要看设计者的定位了。

北京　盛风

问：《新蝙蝠侠——不败之迷》(BATMAN FOREVER)中如何使用游戏提供的武器？（1996年第8期问诊）

辽宁　何亚光

答：在方向键上方的六个键（Insert、Delete、Home、End、PaUp、PaDn）是问题之所在。

北京　XYN

问：《高报酬战将》中，在主城萨兰特中打听传闻，经常听到在某处洞穴里有财宝。究竟这个洞穴在哪里？另外，舞蹈兵团在配备了飞机和操纵士的情况下，依然不能飞行移动，为什么？（1996年第9期问诊）

答：第一个问题“洞窟中的财宝”可以说是该游戏最后的谜题，要想完成它，首先要完成以下几件任务：

1. 派女子部队前往法西斯的力卡诺尼市，接下并完成民事任务栏中的“输送洗涤物”任务。

2. 在塞拉菲的荷里底亚市酒吧调查，可得“神秘的古文书”。前往塞拉菲市和学者交谈，可得到宝藏地图并得知山洞的位置。进入山洞，和强盗激战后，救出少女并得到“木制人偶”。

3. 参加法兰恩领法兰恩市的枪术赛并夺得冠军，可得“优胜奖杯”。

4. 在拉萨克斯领的柏利米耶·得亚市酒吧调查，可在该城的“传说中的战车屋”里买到威力强大但毛病百出的德拉狂战车，并在卡第亚·古德鲁市得到“机械舞娘”。

5. 用莫洛·迪南多在卡第亚·古德鲁市会见少女，接下并完成在拜亚兰斯领、雷兹尼亚克领和布拉奇亚领的几场战斗任务（报酬很高，但战斗也很难）。在布拉奇亚领的拉鲁·布拉奇亚市的“民事任务栏”中接下“大量的洗剂”任务前往法西斯领的力卡诺尼市。到达目的地后，有个男子会用一个盒子换下你的洗剂。带着盒子去法兰恩城会见学者，他会告诉你要想打开盒子必须去见以下几个人：西部废都之王、东部贤者、北部将军、南部教主。然后，派拥有“木制人偶”的部队去萨兰特领的旧萨兰特城会见西部废都之王；有“优胜奖杯”的部队去阿雷姆领塔南市，在酒吧里和客人交谈可进入阿米伦特要塞会见北部将军；拥有德拉狂战车的部队去雷滋尼亚克领的哈堤洞窟会见东部贤者；女子部队去法西斯的米迪利亚城塞都市会见米提利帝，就可进入奇杰鲁市会见南部教主。从以上四人手中得到钥匙部件后，再去法兰恩城见学者，可取得宝藏钥匙。前往雷兹尼亚克的法鲁兹洞窟，进入调查可发现第二洞窟的入口，里面有1000万G！如果嫌麻烦，可在得到盒子后直接去见鲁雷恩领的狄斯特德鲁城城主，可得500万G。

第二个问题“飞行移动”要起点和目的地都有机场才可以。机场的有无请参阅“据点的情报”一栏。装备不装备操纵士问题不大。

天津　李涛

问：本人在玩《狂龙传》时，曾多次配备大批符咒人形与护心镜去闯“聚妖洞”，但屡战屡败，请问有何秘诀可破老妖怪之“吸星大法”？

广东　谒萦

答：第一次战斗失败后，就会有一老者加入，他的武功里有一项是专破“吸星大法”的，但要注意此老者生命不高，如果攻击时是老妖怪先攻击，并且攻击对象正好又是此老者，那只有重新来过了。

北京　龙耀

问：《模拟农场》的期货生意怎么做？（1996年第10期问诊）

温州　FARMER

答：在游戏中，查看农田时会出现一个窗口，其中有以前和今后的日程安排，如播种、收割、施肥等，也有一个期货生意的图标。当你在看期货行情时，觉得可以卖出时，到这个窗口击一下游戏当前的日子，再击一下期货图标，就可以把这块地的农作物当成期货卖出去了。

杭州　杨剑平

求诊

一、在WINDOWS 95安装至版本说明时，出现DPMI（DOS保护错误），然后死机，不知是何原因？

北京　兰晓明

二、《十三支局》的操作很令人费解，物品条不出来，无法使用物品，但一出来就占了半个屏幕，更无法使用，不知如何解决？

湖北　俞中坚

三、《国王密使V》中把第一个世界的所有场景都转到了，也拿了不少东西，但是就缺一根绳子去爬山崖，也就无法到达第二个世界，而且在面包房会看到一只猫在追老鼠，却不知用何物去救它？

北京　周逵

四、《异形计划》有几关太难了。我在太平洋上实在是寡不敌众，试了20多次就是过不了关，希望能够得到帮助。

上海　威侃

第二届大众软件奖系列活动(二)

《大众软件》1997 年有奖征文

现在开始啦!参加者人人有奖喔!

有奖征文　有奖征文

征文主题:如何正确处理学习(工作)与娱乐之间的关系,文章题目自拟,字数一至两千字。

起因:信息时代与电脑之间的关系是密不可分的,随着电脑大规模进入家庭,网络的进一步普及,越来越多的人正沉溺到 PC 迷离多姿的世界中去了。本次征文,就是想通过这种讨论,以求 PC FAN 能正确处理日常生活与玩电脑,学习(工作)与娱乐之间的关系,在其中找到一个适中的平衡点。在征文的同时,我们刊发了两篇来稿,以效引玉之举,希望大家多多参予,各抒己见。

活动起止期:见刊日始,3 月 1 日截止,以邮戳为准。

本次征文设如下奖项:

一等奖:1 名　　价值 1000 元的电脑软、硬件

二等奖:2 名　　价值 600 元的电脑软、硬件

三等奖:3 名　　价值 300 元的电脑软、硬件

入围奖:10 名　　价值 100 元的电脑软、硬件

纪念奖:第二届大众软件奖纪念券一张

在本刊陆续刊出获奖作品,除上述奖品外,另支付稿酬。

(上接 34 页)则其升级版本才会不断推出,不至于日后面临“伊人不知何处去”的尴尬;悬挂性是指一种输入法能否适应多种操作平台,能否很容易的挂接到多种操作平台上使用。如果悬挂性好,用户还是可以将自己用的输入法装在软盘上,随身带着使用。从目前看,主要应该采用既能在 DOS 平台下又能在 WINDOWS 平台下(跨平台)使用的汉字输入法。

6. 价格。选用输入法,对于普通电脑用户,还有价格问题要考虑。受早期汉字输入法开发者在经济上取得了成功的“示范”影响,有些新开发的输入法还在采用高价销售的营销策略。对于输入法开发者自己,这是一条“自取灭亡”的路,因为这必然导致极低的市场占有率,从而缺少市场生命力。对于用户,购买这种输入法,日后的升级将无保障。无论开发一个输入法需要花费开发者多少劳动投入,输入法在电脑的操作系统中,只能算一个小部件。一辆多么值钱的轿车,你都不能将其中的一颗螺丝拿下来,在市场上卖出个好价钱,这就是市场规律。输入法在电脑操作系统中的地位恰恰就象“螺丝钉”这样。一般电脑操作平台所带的输入法相当于是免费提供给用户的,操作平台升级输入法也就升级了,用户绝无后顾之忧。记住,高价未必买到好东西!

说了这么多,倒底哪种输入法呢?笔者提供如下意见供读者参考:

1. 追求速度者,可选“郑码”和“五笔字型输入法”。理由:形码最好学,重码率低,被中文 WINDOWS(包括 3.X 和 95)正式采用。

2. 简单易学者,优选“智能 ABC 输入法”。理由:被 UCDOS、金长城系统、中文 WINDOWS(包括 3.X 和 95)采用。

3. 兼顾速度与易学者,选用自然码。理由:被 UCDOS、SPDOS 等采用,用户广泛,可以实现万能悬挂,有 WINDOWS(包括 3.X 和 95)版本。

在结束这篇文章之前,笔者衷心祝愿那些刚步入电脑世界的新朋友,选好适合自己的汉字输入法,在美妙迷人的电脑世界里,“码”到成功!

玩物当益志

天津　宝坤

在长辈们的眼中，笔者自小就属于那种不安份的“危险人物”：方始识字，便抱起了大人们贬为闲书的绣像版的《西游记》；刚上小学，就迷上了那会儿尚属“毒草”之流的武侠文学；红白机刚在咱中国的市面显山露水之际，笔者早已躲在一家有海外关系的朋友家玩FC版游戏一年有余；大学时，笔者是年级第一个把带有《挖金子》游戏的磁盘塞进那台当时被校方严格监管的APPLE机的“勇士”（为此曾被班主任责令作检查一份，底稿现存）；上班后，笔者是编辑部第一个以“电脑换笔”为由，自费购置电脑的“先驱”，尽管这个理由当时确有些堂皇……虽然以上这许多“不安分”之举放到如今并无足惊人，甚至有些大惊小怪，然在彼时彼地的大背景下，确是难脱非议，若不是学生时代笔者在学习方面始终还算“过得去”，那皮肉之苦定是免不了的。

就以笔者“电玩”的经验为例吧，迷上电脑，纯始于游戏。从红白机、世嘉机到土星、PS、任天堂64，直到笔者现在用的、经历了三次“升级战役”的P5－133，昆腾1.2G、1.7G双硬盘，四速光驱，创通AWE32PNP声卡，16M内存，ZIP光磁驱动器……那台“烧”得已然有些发昏的电脑，初衷始终未改，即是“玩”：AVG的感官刺激和西区柯克式的悬念；ACT的火爆场面和战胜BOSS后的愉悦快感；SLG的宏大壮阔和悲喜从中来的洗冶心境……最辉煌的记忆当属1995年仅用一天时间打通大宇《仙剑奇侠传》的战绩，当时在编辑部里简直成了轰动事件（他们当然不知道《大众软件》那会儿其实早已刊了攻略），笔者也由此奠定了在编辑部诸玩家中的“领导地位”（笑谈）。无庸讳言，在烂熟了WPS、CCED、FOXBASE之后，游戏的乐趣于我便如同在电脑与人脑之间构筑了一块“方舟”，纯粹地解脱，绝对地自由。庄周曰：“吾生也有涯，而知也无涯。”笔者码字儿数年，也曾受正规教育多年，但于电脑之道却也只是个“打字员”的水平。游戏经年，什么DOS、WINDOWS、OS/ 2、BBS……有咱不会的，但绝没咱未摸过的，甚至一段时间以来竟突发奇想，妄图自己编一个游戏，在无人指点的情况下自学起汇编、C等高深的编程语言（后因工作原因半途而废，此为后话）。但无论与否，笔者已由原来对电脑的一窍不通到现在的初级水平（有证）；由最初的不晓DIR、CD为何物到如今可凭借PHOTOSHOP、3DS等软件自己制作一些简单的BMP、GIF、FLI，公正地讲，此全赖游戏之功也。在游戏中，作为主动者的个体，已然得到了一种全新的、感性之于理性的升华，艺术之于识见的提高，“玩”的结果（通关与否）此时已并不十分重要，重要的却是其整个的过程。古人云，食色性也，其实玩又何尝不是人的天性呢？人们认识世界、改造世界的很多潜能与灵慧本就是与生俱来的，结果呢？很大程度上就要看你是否会通过后天的学习、引导，包括在典型意义上的“玩”的过程中，来挖掘、来发挥，使之最大限度地发挥出来。文武之道，贵在张驰；学用之道，贵于相辅。“玩”与“学”本不矛盾，关键就是看“玩”的人如何驾驭、把握了，也便是哲学中所谓的那个“度”了，所谓过犹不及，玩物益志不丧志，游戏才会更有味道，才能对学习也好、工作也罢的诸多事物有所帮助，也才会被眼光苛刻、要求严格的师长、父母们所接受、所承认。身为长辈的师长、父母们也大可不必讳疾忌医，视游戏为洪水猛兽，保护、引导、调动好孩子们对新事物渴求、探知的积极性和主动性，寓学、寓教于这“玩”的过程中，一举数得，何乐不为？！毛主席教导我们说，广阔天地，大有作为。如果我们每个人都能正确妥善地处理好这“玩”与“学”的关系，在电脑这片土地上长知识、开眼界、拓思维，那才是乐在其中，其乐无穷。

多媒体电脑正在快步走进家庭，家庭影院、电脑游戏、互联网络、BBS……众多的“玩”项也随之涌入千家万户，如何面对，确费思量。让我们每一个人的生活都多一分色彩、添一份情趣，此为潮流，也是趋势，玩物之余当益志，且算是笔者做本文的初衷吧。

我与游戏

北京景山学校 七年级4班 边和

我今年十二岁，是个普通得不能再普通的初中生。小时候，一提起“游戏”这个词，就会自然而然地联想到跳皮筋，跳房子，砍包这类兴奋、刺激的儿童游戏。放学了，同着一帮高年级眼中的“小豆包”们去疯跑，也是时常进行的游戏程序。那时，我还从未把这个词引申到别的意义上去。

有一天，爸爸把一台新电脑搬回了家，七手八脚地安装好了，叫我帮他装软件。于是，我就坐在凳子上，把一张张的黑色的“小盘子”塞进机器的一个口里。后来，我才知道，这叫软盘。软盘里有什么呢？爸爸说，有我最感兴趣的游戏。游戏？游戏怎么钻进了这些软盘里？等安装好了，爸爸熟练地操纵鼠标，打开了一个屏幕上的小窗口，又点了两下窗口里的小地雷，又出来一个窗口，里面是整整齐齐排列着的灰色小方块。爸爸告诉我，这就是游戏，是设计一个环境让你在里面玩的一种软件，又教给我这个“挖地雷”小游戏的玩法。我一下子就被吸引住了，一次次地试，可惜总是“踩地雷”。直到妈妈把我拽上床。躺在床上，我拼命地伸出头试图再看一眼屏幕，可惜什么也没看见。从这一天开始，我心中“游戏”的概念发生了变化。

那时候，我正上着小学。学习一直很轻松，有时间琢磨“地雷阵”，水平逐渐超过了爸爸。慢慢地，“电脑游戏”这个词在报刊上出现得越来越频繁，可差不多都是说它怎么不好，对学习怎么有影响。我就一直不理解这些观点，因为对我来说游戏确实不曾影响过学习。不过，妈妈一直严格把握着我“挖地雷”的时间倒是真的，要求每45－50分钟做一次眼保健操。所以，从一年级起，我的两眼视力从未下过1.5。

就这样，过了三年。随后的变化太大了！首先是我考入了景山学校，开了计算机课；其次，爸爸妈妈工作日益繁忙，原来的386远远跟不上速度。于是在学校的一次电脑展销会上，我们把一台“奔腾”搬回了家。

速度快了，内存大了，机器里的设备高级了，装的游戏也多了。爸爸的三国游戏自然不能少，我也有了更高级的、更富情节的游戏，与小时的那种所谓游戏不可同日而语，其代表是《仙剑奇侠传》。

好歹算是个中学生，虽不能说是“读书破万卷”，一百卷总是有的。自然，对游戏的要求也高了，要有内涵。无论如何，《仙剑》都经得起考验。头一遍，艰苦作战，完全不靠什么游戏工具、秘技，一遍打通，掉了好几次眼泪（不好意思），好在量不大，于是，大发感慨，大写酸诗，甚至把游戏中的插曲配上伴奏弹钢琴玩。打通一遍未能尽兴，就打第二遍、第三遍，升华到“玩全”的标准，有时为多找到了一个“鸡蛋”，多碰到一个人说上了几句新鲜话，就会激动得一晚上睡不着（其实最后还是睡着了）。越玩，越觉得它不仅仅是一个游戏了，感觉越来越像是读一本好书，看一场好电影。最后，干脆拈出爸爸的高论：“游戏是一种文化。”

诸位读者看到这儿，可能会慨叹：“唉，一个好学生堕落了。”可是，我非但没有堕落，反而觉着自己进步了。小学时，我总把自己封闭起来，封闭在学习里、图书里。现在，通过电脑，或者说就是通过游戏，我不仅扩大了视野，增长了见识，锻炼了一些决策、安排的能力，还对计算机产生了兴趣。我家的游戏都是通过Windows系统启动的，这样，就促使我在一个暑假中自学了有关Windows操作的大部分知识；另外，我还利用卡片盒文件录入了几百张诗词卡片，提高了文学修养，也练出了中文录入的速度。在两次学校比赛中，都为我们班争得了一等奖的荣誉。另外，那个挖地雷小游戏也在一次拍摄电视的活动中，为学校拔得头筹。这样看来，玩游戏不仅不是坏事，还算是好事。

游戏中，只要是我喜爱的，我绝对要把它玩对，玩好；要玩，就玩出水平，玩出价值。在学习上，我也从不甘居人后，只要是我能做到的，我绝对要把它做好；要学，就学出能力，学得真谛。有时，我也有困惑。如果有一次没考好呢？如果有一次竞赛发挥失常呢？那就是心里的天平倾斜了。在我心中，隐隐地有着一座天平，一边是放在学习上的精力，一边是用在休息（当然，也包括游戏）娱乐上的精力。如果两者搭配适当，我就会如鱼得水，自由驰骋；如果两者一时乱套，定会出些岔子。每当此时，我总是努力把自己躁动的心跳控制下来，好好地回想一下这几天的行为，再给自己规划出以后的策略，再平心静气地呆一会，给自己加油鼓劲。这些最好在睡觉前干，想完后一倒头，什么都不想，安然入睡。第二天，保证恢复正常状态，真的，信不信由你！

其实，这也在游戏中有体现。指挥战场时，毛毛躁躁的行么？刀光剑影中，心慌意乱的行么？游戏与学习之间的关系，不就是这样的么？对了，再说一句，玩游戏也是挺有实用价值的。比如，在挖地雷时，不就是在锻炼你的思维么？在解谜题时，不也是在考验你的智力么？在享受游戏中的优美情调时，不也在陶冶你的情操么？关键，是挑选好的游戏玩，在学出水平的同时玩出水平来！

大众软件服务快车

大众软件库:软件目录 …………………… 天秤座
大众软件库:《大众软件》配套盘 ……………… 天秤座
新品介绍 ………………………………… 天秤座
分部消息 ………………………………… 天秤座

市场星云

(本期广告索引)

北京尚洋电子技术有限公司 ……………………… 封面
第三届北京家用电脑及软件展示展销会 …… 封二
前导、新天地、松岗、金盘 ……………… 前插二、三
振星科技有限公司 …………………………… 内彩一
智冠电子(北京)公司 ………………………… 内彩二、三
光谱博硕电子科技(北京)有限公司 ……… 内彩四
北京特科能软件技术有限公司 ………………… (22)
北京市海淀区鸿达电子新技术研究所 …… 天秤座
北京科汇峰科技发展有限责任公司 ………… 凤凰座
北京中关村宏华电子市场 ………………… 大熊座
振星科技有限公司 ………………………… 仙女座
苦丁香软件工作室 ………………………… 金牛座
北京三好电脑厅 …………………………… 双子座
北京前导软件有限公司 …………………… 狮子座
北京捷鸿高级软件技术开发有限公司 …… 射手座
智冠电子(北京)公司 ……………………… 宝瓶座
上海创奇科技有限公司 …………………… 宝瓶座
北京华美星际科技发展有限责任公司 …… 双鱼座
大恒计算机音像技术分公司 ……………… 天马座
北京正普电子技术公司 …………………… 天鹰座
成都大和计算机软件有限公司 …………… 天鹰座
中央人民广播电台经济部“电脑百花园”… 天鹰座

可在读者服务部邮购的刊物

	零售价	挂号费	快件	特快专递
95月刊(8、10、11)	4.80	1.00	13.00	22.00
96月刊(5、6、8、11、12)	6.00	1.00	13.00	22.00
97月刊	6.00	1.00	13.00	22.00
配套磁盘	10.00	2.50	6.00	25.00
增刊	22.00	2.50	22.00	35.00
配套光盘	45.00	4.50	13.00	25.00
1996合订本(上)	22.00	3.00	25.00	40.00
1996合订本(下)	25.00	3.00	28.00	45.00

注:因邮费上调幅度较大,杂志社已无力承担,自1997年1月1日起汇款邮购将收取邮费(详见上表)。1月1日之前汇款仍按原规定办理。

《大众软件》

1996年合订本(上)已于96年12月16日发售,1996年合订本(下)将于本月下旬上市,96合订本将一改1995年合订本的编排风格,全部栏目重新整合,连载文章修改后合成一篇,部分栏目进行适当调整,以方便读者收藏和查询。

关于“第二届大众软件奖”纪念券的使用说明

●请保存您得到的纪念券。1997年7月我社将举行“第二届大众软件奖”的开奖仪式,届时,将采取摇号的方式抽奖,同时公布各奖项的中奖号码。具体兑奖方法请见97年5月刊

●目前,有些读者由于不清楚纪念券的使用方法,已将其寄回杂志社,不过请放心,我们已妥善为您保存,并将替您兑奖,如果[illegible]奖,我们会将奖品寄给您。

邮购(邮局汇款):

收款人地址:北京和平门邮局3056信箱
收款人姓名:大众软件杂志社
邮编:100051
附言:写清您订阅的内容

特别注意:

填写汇款单时要字迹工整、清晰,切不要忘记填写您所在地的邮政编码,以免无法投递。

《大众软件》95合订本(平装、精装本)均已售完,请勿再汇款邮购。



评述篇

金庸先生给世人留下了"飞雪连天射白鹿，笑书神侠倚碧鸳"等十四部不朽佳作。他在书中塑造出了许多栩栩如生、极具个性的人物形象，曾感动无数读者。如今，由智冠公司河洛工作室推出的大型中文RPG《金庸群侠传》，将这众多人物融合在一起，构成了一个丰富灿烂，与众不同的武侠世界。它独辟蹊径，将金庸十四部小说化作十四条剧情主线，其间又穿插许多分支情节，玩家可在其中自由选择，各分支情节可交叉进行，使游戏具有较高的开放性和自由度。此外，本游戏具有同传统RPG相同的经验值升级系统，抛弃了传统RPG中那种烦人的踩雷式战斗和无聊的大型迷宫，而以丰富多彩的剧情内涵、难度适中、轻松有趣的迷题设计，以及超过1000个屏幕大小的宏大场景赢得玩家们的好评。

除以上特色外，本游戏在人物设计方面也独具匠心——将金庸笔下近百位不同时代的英雄豪杰、奸诈小人都集中在一起，形成一个群英荟萃，正邪相争的热闹场面。有许多大家熟悉的人物纷纷亮相——其中既有侠骨柔情的神雕大侠杨过，又有豪放不羁的酒中剑客令狐冲，还有诸如东方不败、田伯光之类的反面"名角"，让人感到既亲切又生动。所有人物均有十余项属性，其中将体力值与生命值分开计算，不失为一项颇有道理的设计。内力也分为阳性(用紫色表示)、阴性(用黄色表示)和阴阳兼通(用白色表示)三种，其它诸如拳掌、耍刀、御剑、暗器、轻功、用毒、解毒、医疗等能力和技巧的高低，都对人物的行动有一定影响。另外每个人物还有体质、资质、声望、品德等隐藏属性，这些指数的高低对主角的"成长"尤为重要。游戏中武功的修炼和升级系统相当完善，玩家可以自由选择主角及同伴学何种功夫（当然要先得到这种功夫并达到练功的基本要求），学会后的造诣还要靠不断修炼才能提高。不同的人物因资质不同，修炼的速度和侧重点也不尽相同，玩家可依个人喜好及具体条件，将主角及同伴培养成剑术名家、无敌刀客、暗器高手、毒王药圣，甚至怪招大师!

游戏在主角设计方面也是极富创新。主角不仅是一个与"金庸世界"毫不相关的小人物，而且还是个来自"未来"的电脑游戏迷。这使得玩家与游戏主角很自然地结合在一起(再加上玩者自己给主角起的名字)，于是游戏主角在江湖中的闯荡，便似乎成为玩家的亲身经历。当然，江湖历险光凭一人之力是不够的，因此游戏允许玩家在二十几位金庸笔下的著名正邪角色中挑选五位结伴同行。与不同的人为伍将影响主角的品德，所谓近朱者赤，近墨者黑。再加之主角在闯荡中的侠义之举或种种恶行，最终主角可能成为义薄云天的侠之大者，也可能变成人人切齿的武林败类。然而寻找同伴也不是件简单的事，如果达不到那些大侠或怪杰所要求的条件，他们是不会同主角这样的"无名小辈"同路的。这无疑为游戏增加了难度，但同时也增加了游戏的耐玩性，如此精心的设计，实是"群侠传"的独到之处。



《金庸群侠传》的音乐非常动听，但游戏画面和音效质量一般，人物肖像给人一种怪异的感觉，场景变化仍不够丰富。不过地图还是绘得比较精致，画面效果给人清新、舒畅的感觉。与《仙剑奇侠传》相比，可以看出智冠的美工和音乐水平比大宇尚稍逊一筹。在战斗设计方面，"群侠传"与"仙剑"一样显得比较呆板，人物动作生硬，在武功招式的表现上还不够到家，未能真切地体现出金庸笔下各种神奇武功的精妙和气势。与众不同的是

"群侠传"中的敌人在战斗中亦能吃药补命或续气，一般武功、地位越高的对手药越多，这虽然也是一项蛮独特的设计，也体现了一定的公平性，但如此一来有时主角与一些高手的比武就变成了吃药比赛，看谁的药多、药好，让人觉得有些滑稽。笔者认为到不如借鉴一下《笑傲江湖》中独孤九剑的要旨——寻找对手武功中破绽。可以设定战斗时等级越低的对手破绽越多，等级越高的对手破碇越少。如果玩家能以适当的武功击中对手的破绽，则可重创敌人。否则对手只受一点轻伤或不受伤，甚至反伤玩者自身——所谓斗力、斗勇又斗智，是否如此设计更合理且耐玩度更高一些？

《仙剑奇侠传》的一大成功之处在于以情动人，成功地塑造出了李逍遥、林月如、赵灵儿等感人的角色形象。而《金庸群侠传》庞大的人物群中几乎没有一个能给人留下深刻印象的(全靠小说撑着)，其中女性角色少之又少。仅有的一点儿杨过与小龙女、瑛姑与段皇爷及周伯通之间的感情纠葛又略略地几笔带过，而主角亦没有什么动人、惊世之举。说到这儿笔者忽然想起曾有国外文艺作品描述一位青年回到过去，进入罗米欧与茱丽叶的故事中，最终挽回了他们之间的悲剧。那么是否可以让"群侠传"中的主角去阻止瑛姑与段皇爷之间矛盾的发生？据消息说智冠正在继续制作"群侠外传"，希望能增加一些情感因素。

攻略篇

一觉醒来，主角发现自己处身于一个陌生的"家"中，一回头竟然看到"软体娃娃"活生生地立在眼前，它告诉主角这是个VR游戏世界……按"软体娃娃"的一番话去找河洛客栈的店小二，塞点银子给他，再依指点去找南贤，这才明白主角的目的是要找齐被江湖中人认为是武功秘笈的十四本书——"飞雪连天射白鹿，笑书神侠倚碧鸳"，然后在华山论剑中当上武林盟主，再去圣堂才能回到现实世界。从南贤的柜中取得罗盘后，主角便开始了这场"VR江湖行"。

由于游戏是多线式的，物品、武功种类繁多，为便于大家查阅方便，故按顺序写出各本书的获取方法。



一、《飞狐外传》

主角到阎基居打败阎基后找到"两页刀法"，到胡斐居，可以与之过招赚点经验值，亦可直接将"两页刀法"交给胡斐，使其加入队伍，并获得闯王宝刀。然后到苗人凤居打败神龙教徒，再到药王庄见毒手药王之女程灵素，为苗人凤找"治瞎解药"。进庄前在庄口左侧摘一朵蓝色情花，可避开庄口之毒。进庄后见到程灵素，她需"七心海棠"。于是再到阎基居，击败他后取得，献给程灵素，再带上解药交给苗人凤。苗人凤要与胡斐单挑，胡斐得胜后可得《飞狐外传》及闯王藏宝图。

二、《雪山飞狐》

依图到闯王藏宝的山洞中，击败众雪怪后，将闯王宝刀放在宝藏岩壁上可打开门，得《雪山飞狐》及"鸯刀"等宝物。

三、《连城诀》

到西域大轮寺击败番僧，得钥匙救出狄云。若此时品德高尚，可得狄云加入，若品德过低，狄云不但不加入，还会将坐标说错。依据狄云所说线路，在狄云山洞中找到"唐诗选辑"，至北丑处在脸盆中显其字样——"《连城诀》在天宁寺佛像后"。回到天宁寺，击败众派弟子，于佛像后得之。

四、《天龙八部》

在高升客栈找到段誉，请其加入，到江南燕子坞慕容家，慕容公子有《天龙八部》的下落，但必须找到"大燕传国玉玺"和"大燕世族谱表"。玉玺在绝情谷中，大燕世族谱表在铁掌山上，通过一小径（不易发现）可到山边。将玉玺交给慕容复时，慕容公子交给主角一把钥匙，可打开屋内一箱得"呕血谱"。两样东西找齐后，慕容公子告诉主角书在丐帮乔峰手上，并欲同往，这时有善恶两种做法：善法是不答应慕容复的要求（也可请其加入，不过会损品德），直奔丐帮，破打狗阵法，主角与乔峰单挑，胜之则《天龙八部》可得，出门时又与慕容复对阵，击败后此任务结束；恶法是等六大派围攻光明顶结束或《倚天屠龙记》到手后，请慕容复加入队伍，同到少林见方丈玄慈，以揭露其私生子之事，逼出"带头大哥的信"，然后打退少林众僧，到丐帮破打狗阵，不与乔峰单挑，而出示"带头大哥的信"，揭露其契丹身份，迫走乔峰，可得《天龙八部》，并打退丐帮众人的围攻，品德大损。

五、《射雕英雄传》

在取得《神雕侠侣》后，如果品德好，可至程瑛居邀其加入，至黑龙潭。程瑛画出渡过沼泽的地图，可到瑛姑居门前。若品德不好，程瑛不会加入，只能独闯沼泽。在入口的右上方(北方)进入沼泽，按以下路径：北三，西三，南四，西二，南二，东二，南五，西二，南三，东二，南

三，东二，南五，西三，南二，东一，南一，西八，北二，西一，北一，这时可到小块绿地上，再向西走，按西五，南一，西四，南一，西五，北一，西三，北三，西三，北九，东一，即可踏上对岸，到达瑛姑居。

瑛姑交给主角一条手帕，让其杀掉段皇爷。来到段皇爷家(一灯居)，段已出家为僧，法号一灯。出示手帕，说明原由，这时一灯请主角与之过招并杀了他，此时有善恶两法：善法是不与之过招，回到黑龙潭向瑛姑说明原委，瑛姑要求带周伯通来相见，到百花谷找到周伯通，说明原委，回到黑龙潭，与瑛姑对话，可得桃花岛进入之法，与周伯通对话央其传授武功。出黑龙潭到百花谷，可学得“左右互搏之术”，即连续攻击敌人两次。不过此术只有笨人(资质很差)才学得了，如石破天、虚竹、狄云、岳老三、小龙女(还有你?)等人。到桃花岛后，见过郭靖、黄蓉，如果此时品德在90以上，可得《射雕英雄传》一书，否则难免一战；恶法是杀死段皇爷，回到黑龙潭，瑛姑告知桃花岛进入之法。至桃花岛，被郭靖和黄蓉教训了一番，大怒，主角与郭靖单挑起来(郭靖非常厉害)，击败后又遇到郭靖与黄蓉夫妇俩联手进攻，主角可与众弟兄一起打败他们，取得《射雕英雄传》。

六、《白马啸西风》

有杨过加入后拥有了玄铁剑，且主角内力足够强(约六七百以上)，攻击力高于90，可到沙漠废墟，内有一密道，进入后为高昌迷宫，到隔世石前，主角用玄铁剑(倚天剑、屠龙刀亦可)奋力劈开巨石，进入后可得《白马啸西风》一书。

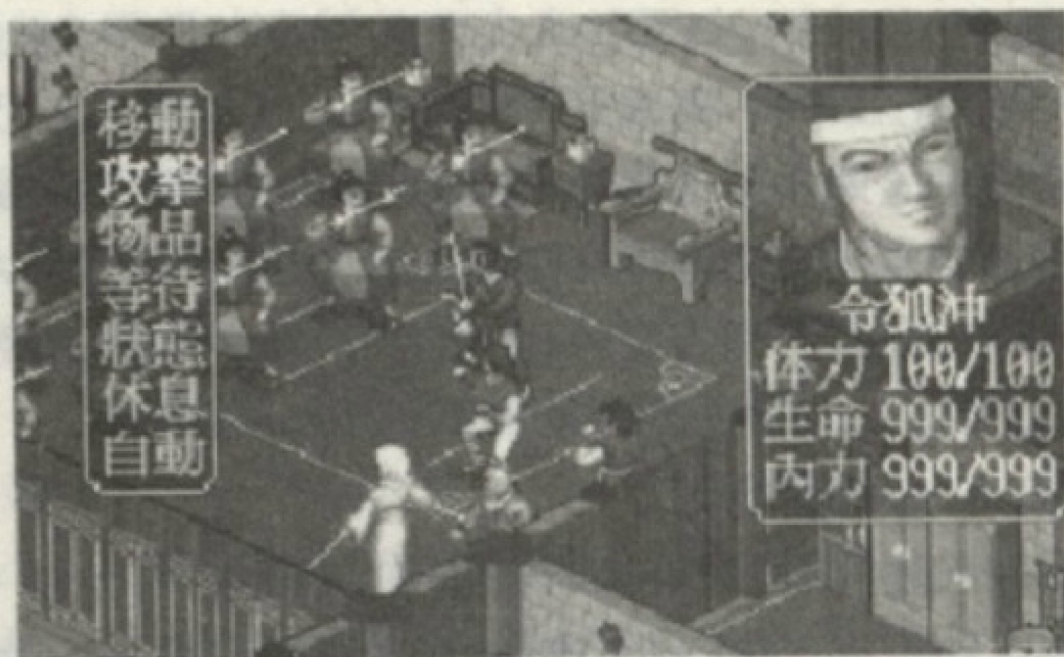
七、《鹿鼎记》

到海外某一岛上，有神龙教总舵，击败众教徒进入，与洪教主对话，得知《鹿鼎记》一书被韦小宝偷走藏于云南五毒教蓝凤凰处。到五毒教击败众徒，又与蓝凤凰一言不和大打出手，胜之方知一切是误会，受了洪教主的挑唆。于是回到神龙教大闹一场(洪教主挺厉害)，胜之得《鹿鼎记》一书。

八、《笑傲江湖》

到悦来客栈，给小二银两，得烧刀子酒，请一蓝衫人喝酒(此为令狐冲也)，令狐冲叹道无好酒，与小二对话得知在江南梅庄有好酒。梅庄四友有四种不同的爱好，从老大至老四分别是：琴、棋、书、画。见过老四，取出自福威镖局林平之处所得的鸡山旅行图，老四大喜，欲抢夺，击败他，在酒窖中取得梨花酒。再去白驼山欧阳克处取得翡翠杯，回到悦来客栈，将酒与令狐冲喝，并将杯给他，令狐冲当即同意加入队伍。而后随令孤冲到华山后的思过崖山洞，遇到风清扬，传令孤冲独孤九剑，并带他拜见华山派掌门岳不群。

之后，需凑齐书贴、棋谱、琴谱。琴谱可到灵蛇岛上，



与金花婆婆比武，救出王难姑，然后到蝴蝶谷中，可得大量药材、药经，并在田埂上发现一把“铁锹”。到西域一小小“破庙”中，击败围攻阿紫、游坦之的众星宿派弟子，再打败游坦之，然后沿一条不易发现的林中小路到一古坟前(汉蔡邕坟)，用铁锹挖坟，可得“广陵散”古琴谱。在江南慕容复处可得“呕血谱”棋谱。然后遍访五岳派(衡山、恒山、泰山、华山)，其间也有善恶的做法：善法是打衡山派前，先打泰山派，得“金盆洗手请贴”，持请贴进入衡山派，可不损品德；恶法就是见着谁打谁，不用“拜山”，只管“踢店”。五岳之游完毕，到嵩山，得知嵩山派掌门左冷禅欲并吞五岳剑派，这时如果队伍里有令狐冲，将逐一单挑(中间不休息)五岳掌门，如果没有令狐冲，则主角上。击败众派后，岳不群当上了五岳之首。在左冷禅屋里(正好在鼓后面的位置，不易发现)找到“张旭率意帖”，此时三样东西齐备。

到梅庄，将书帖给老三，击败之，将棋谱给老二，击败之，将琴谱给老大，击败之。然后隐约可知庄内关有一高人。出庄再回去，可从老二黑白子那里得到一把钥匙，在庄内一屋中掀开一坐垫，进入密道，用钥匙打开门，碰见一老怪物，一声大喝顿时被震晕过去。醒来在床边查得吸星大法，并于一小盒子中找到黑木崖令牌。出秘道后梅庄四友责怪主角误走老怪任我行，群殴起来，胜之，前往黑木崖。取令牌，进入黑木崖后，任我行也赶到，方知其原委(如果此时我方不足六人，任我行会加入我方)，与“东方不败”(非常厉害)及江南四友和众教徒展开一场血战，胜之，任我行重坐教主位置，并将《笑傲江湖》交予主角。如果此时主角觑觎“葵花宝典”，可再与任我行决战，胜之可得。离开时，遇见五岳联手欲夺《笑傲江湖》一书，奋力杀退后，此任务可告一段落。

九、《书剑恩仇录》

到回族部落得知该部落的可兰经被金轮法王抢走，到金轮寺与金轮法王决战，抢回可兰经，回到部落可换得《书剑恩仇录》一书。

十、《神雕侠侣》

到神雕山洞中杀死正在攻击大雕的巨蛇，然后在山洞中找到杨过。杨过受情花之毒，为寻解药可到绝情谷中，在屋后一大片鲜艳的情花中藏有一株“断肠草”，取

之给杨过治伤，杨过随即加人，可得“玄铁剑”和“蜜蜂浆”。到百花谷中将“蜜蜂浆”给周伯通，出谷再进人，发现蜂房中的蜜蜂翼上有字，知绝情谷底有人。到绝情谷，沿一小径绕至瀑布后，进入谷底见到小龙女，杨过与小龙女同回古墓派。到古墓，可从棺材中得到“九阴真经”和《神雕侠侣》，此时可邀杨过夫妇加人。

十一、《侠客行》

到摩天崖，队伍中有轻功高于 70 者可进入，发现一小丐因练功走火入魔，阴阳难调。到沙漠山洞中得“玄冰碧火酒”，给小丐喝下可治病。小丐自称叫石破天，并加入我队。到凌霄城，正遇上侠客岛使者邀其掌门去侠客岛共同破解“太玄经”，主角战败掌门得“赏善罚恶令”，至侠客岛，与岛主兄弟及正在研究石壁上所刻“太玄经”的各掌门对话，再找到岛主兄弟，石破天一一破解“太玄经”，后岛主将“太玄经”和《侠客行》一书交与主角。

十二、《倚天屠龙记》

到昆仑山山洞中，可进入昆仑仙境，在仙境内侧摘到两个大蟠桃，并遇见张无忌，言其欲见义父谢逊一面。到冰火岛上见到谢逊，从床铺上得一撮金毛，回到昆仑仙境交与张无忌，无忌随即加入队伍。一行来到明教分舵，遇上杨逍，被疑为六大派奸细，大打起来，胜之后成昆前来趁火打劫，告知杨逍六大派正在围攻光明顶，杨逍撤走，主角一行与成昆决战，胜之。在杨逍屋中发现一密道，进入后见两具骷髅，乃阳顶天夫妇，得写字遗书羊皮一张。主角一行赶到光明顶，与白眉鹰王殷天正等守卫发生误会大打起来，结果打伤明教众人，六大派又要围攻明教，无奈，主角率众迎击，杀退六大派人，明教上下很是感激。主角出示前教主阳顶天欲立谢逊为教主



之遗书，众人愿迎谢逊归。主角至冰火岛再三请求，谢逊言不杀成昆不回中土。主角至成昆居，杀之，提成昆头迎谢逊回明教，得“屠龙刀”，并索要《倚天屠龙记》一书，谢逊说要依明教规矩，用四大天王加上两大护法摆阵，胜之可得书，然而紫衫龙王不在，需寻之。紫衫龙王正是金花婆婆，在灵蛇岛上使激将法，使其返回明教。然后与四大天王、两大护法过招，胜之，得《倚天屠龙记》一书。

十三、《碧血剑》

至渤泥岛，见到袁承志，知《碧血剑》一书在其手上，袁提出要主角到华山附近的金蛇洞中寻找金蛇剑及金蛇秘笈，此时主角若内力浑厚(八、九百左右)，可在洞中拔出金蛇剑，找到金蛇秘笈。回到渤泥岛，若主角品德高于 80，袁承志可将《碧血剑》送之，他也可加入我队；若品德不好，就需与袁承志动手，胜之抢得《碧血剑》。

十四、《鸳鸯刀》

在闯王宝藏中可得“鸯刀”，在田伯光居中可得“鸳刀”，带两刀至无名岛鸳鸯山洞中，将两刀放于石壁之上，可打开门，得《鸳鸯刀》一书。

十五、武道大会

一年一度的武道大会在华山之巅召开。此次华山论剑盛况空前，与会者必须声望指数在 200 以上。黑白两道皆有，英雄豪杰云集，尽是玩家熟悉的成名人物。主角找齐十四部书以后，回到故居，发现桌上有一请帖，携带上路。这时，助战的各路弟兄相继离去，只余主角一人。到了武道大会，出示请帖，主角向天下英雄挑战。挑战分五节，每节要分别战胜三个人，每节间有一休息恢复时间（不过若中毒过深或受伤过重就恢复不回来了，需用药物先恢复到一定程度才行)。第一节为一般的“面人”，如梅庄四友等；第二节有些知名人物，如明教护法等；第三节功力更高一些，如黄蓉和明教四天王等；第四节为江湖一流高手，如郭靖、洪教主等，其中郭靖最难缠；第五节为夕年华山论剑的人士——欧阳锋、黄药师、洪七公、一灯和周伯通，尤以欧阳锋和周伯通难缠。最后主角勇夺冠军，得到武林盟主的信物——神杖。

十六、大决战

主角欲回到现实世界，可是怎么也找不到所谓的“圣堂”在哪里，几经周折，原来，圣常就是霹雳堂啊。堂主“孔八拉”当初曾要主角将霹雳堂发扬光大，并送之霹雳秘笈以便制作很多威力巨大的霹雳弹。这回主角迎得大奖而归，将“神杖”交给孔八拉。孔大喜，给了主角一把神秘钥匙。打开柴房门，进入密道，但见密道中有十四个书架，依次将十四本书放入书架，这时传来了震动之声。走到密道尽头，忽然出现一大群人将主角包围了起来。这时会有两种情况：如果主角的品德指数很高，到了“大侠”级，则邪道中高手赶来，怀疑主角是因练了十四本书中所载之武功秘笈，因而夺得武林盟主之位，意欲抢夺十四本书。主角以一对十，一场混战，其间如洪教主、欧阳锋之流最难缠；如果主角的品德指数很低，已入邪道，那么赶来的这群人就是武林中正派高手，为武林除害而来，难度要比邪教高手大得多，如果这时主角没有九百余点生命值的话，连一个回合都撑不下来，其中有著名的张三丰、玄慈等武林名宿，又有战斗力极强的郭靖、乔峰、周伯通、洪七公等，简直没有取胜的可能，看来邪道是不能随便走的了。好在笔者奋起神

勇，用尽药物，全歼劲敌，其间甘苦只有玩者自知。

十七、尾声

一切终于结束了，四位“剧外人”——南贤、北丑、林厨子和孔八拉也赶来送行了，他们分别是游戏策划和设计者脱化而来的。最后，主角从一面水般的镜子中钻人，进入了时光遂道……三十年后，一座主角的塑像立于市上，武林中流传着当年一位神奇来客的种种经历，年轻的一代也争相沿着主角的足迹奋斗……

经验心得篇

一、通关技巧

1.《金庸群侠传》故事曲折，可多情节并述，使玩家耳目一新。不过，从上述攻略可以看出，要想玩好该游戏，除了智勇双全外，还要注意各任务间的统筹安排，善恶互补的技巧。如果依据玩其它 RPG 的思路，跑一趟只为一件事，则所费之力将可想而知。另外笔者建议玩家善恶都可一试，带领不同的人物组合，感觉一下大侠和怪杰的滋味。

2. 游戏刚开始时，主角应选生命值为 50 者，以便以后将生命升为满值。初期主角很弱，可先找一些不费太多代价的帮手。先到福威镖局找到松风剑谱（最弱的武功）凑合着修炼，再找到段誉和张无忌，此二人不用打架。然后可去打败阎基，以召胡斐。修炼一阵后，可打败梅庄老四得梨花酒以召令狐冲。再修炼一阵，可打败巨蛇以召杨过，杨过的武功可以让主角练。然后再找到玄冰碧火酒以召石破天。取得《神雕侠侣》后用善法对待瑛姑，可得周伯通“左右互搏之术”，然后击败铁掌山裘掌门，取铁掌秘笈修炼，有这些人，并且武功和等级修炼满（起码主角要修炼满），足以横行天下，无需什么医师跟随。

3. 因为有几个单挑剧情，如胡斐单挑苗人凤、令狐冲单挑五岳派各掌门，主角单挑无数，所以这三人要着重升级修炼。

4. 可在初期去灵蛇岛金花婆婆处修炼，只是每战所获经验值不多；也可去万鳄岛杀光鳄鱼，可得大量经验。中期可去周伯通处修炼，由于他太厉害，死伤来不及治疗，只能作为参考地点，有把握取胜的时候可去找他“玩”。五岳之役后，可到崆峒和嵩山派修炼，长经验值很多。在初期，先不要进回族部落，这样可以在金轮寺修炼，这里的敌人攻击力很低，每打完一场后出寺再人，反复多打几次，可长许多经验值，这是最安全的修炼方法。

5. 由于最后主角要一一单挑天下英雄，所以应练成十级的降龙十八掌或玄铁剑法。又因为最后主角要面对十个邪派或正派的顶尖高手围攻，所以一定要修炼好“九阳神功”。如果主角资质太低，升级时所需经验值过高，可咬牙将“九阳神功”修炼到第七级，然后由武道大会中慢慢将经验值补满至第十级。主角还应配上屠龙刀和金丝背心，以增加攻击力和防御力。

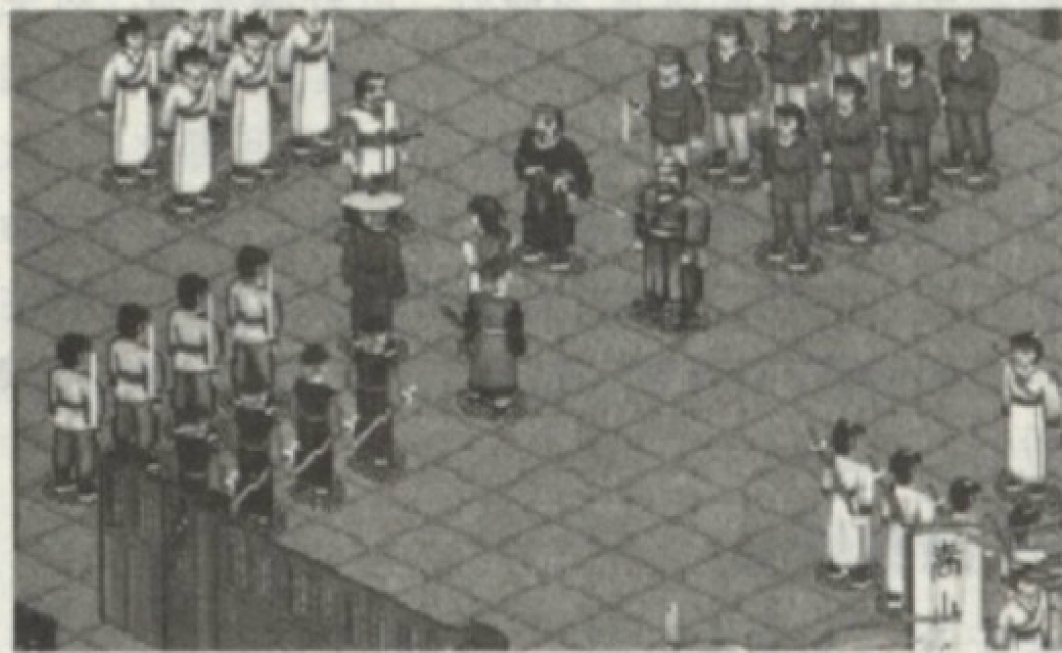
6. 南贤、北丑话语重复，可存档后一次性将 50 枚智慧果一个一个地给其中一人，待套完情报，再取档找另一个。南贤的话正确率很高，讲的一般都是 14 本天书的事；而北丑的话说的都是有关宝藏的事，大体意思正确，具体到坐标等问题都是瞎说的，不要轻信。

7. 带着段誉见慕容复后，段誉会要求留下来陪王语嫣，这样会暂失去一位大将，所以最好在进燕子坞前将段誉遣散回客栈。另外也可成全段誉去陪王语嫣，当你战胜乔峰、慕蓉复，得《天龙八部》后，去无量山洞可再见段誉和王语嫣，并可招二人入伙。

8. 资质越好武功学得越快，游戏中有两处可加资质——一是在没见洪七公前去海边小屋找林厨子；另一是同令狐冲一起去思过崖见风清扬。

9. 在霹雳堂得到“霹雳秘笈”后，可去有硝石的洞穴（如藏宝铜）中修炼，即可炼出许多威力强大的霹雳弹，在初期战斗中十分有用。

10. 本游戏如在 Windows 95 下运行，存取档速度可大幅度提高。



二、武功招式

游戏中有数十种不同的武功招式，威力大不相同，有些只有特定的人能练（如独孤九剑、太玄经分别只有令狐冲、石破天能用），有些则需要一定的技术级别才能练，且武功有阴阳之分，如九阳神功属至刚至阳，惯用阴性武功的不能乱练，但同时学小无相功和少林伏魔功就可以中和两种内力。

邪派武功以辟邪剑法最为厉害，不过只能攻击在自己身边的一个人，而且练功前会问及“是否要挥刀自宫？！”。正派功夫中以降龙十八掌最为厉害，但很耗内力。玄铁剑法与玄铁剑相配合，威力与之相当，但也只能攻击一个人，不过范围扩大得多，主角可练。独孤九剑和太玄神功威力次于前者，但杀伤范围相当大。其次是九阳神功和六脉神剑，六脉神剑威力大，但只能打处于一

条线上的敌人，九阳神功虽然威力次于六脉神剑，范围却相当广，主角可练。再后就是血刀和金蛇剑法、混元气功、黯然销魂掌等。再次之是铁掌和般若龙象功以及天山六阳掌，铁掌在初期对主角是非常有用的。其余碌碌之功虽然众多，不足以论。值得注意的是，所有武功只有在第十级时才能发挥巨大效力，有的在第九级时还威力平平，但到第十级足以穿金裂石。

笔者曾抱怨不能同时修炼多种功夫，但不久就发现如在战斗中使用其它武功（即不是你目前正在修炼的那种功夫），也能积累其它武功的经验。也只有用这种办法才能将野球拳练到十级，十级野球拳的威力可是很惊人的哟。



三、药物

药物中以黑玉断续膏为最好，可补满生命，对主角后期有大用。再有一奇药名唤“生生造化丹”，可补满所有属性值，但是数量不多。无量山洞中有万毒之王，欧阳克有通牛犀地丸，食之可避毒。所有增长内力和生命的药都可以给主角吃，如昆仑仙境两棵树上的“大蟠桃”，侠客岛上的两碗“腊八粥”，还有天山雪莲，千年灵芝等，以便应付以后的战斗。

四、品德修炼

常玩 RPG 的朋友可能已经习惯在别人的房间里乱翻东西，在此游戏中这种行为可是要被扣减品德指数的。一般每翻一个箱柜减 1 点道德，在个别公众场合（如客栈中）会被减去 10 点之多，但有时不拿也没办法，否则无法通关，只好以后多做善事补回来（因为包括“品德”在内的许多属性到 100 点就算到头了，所以会有不少善事被“浪费”的），只有以下几种情况拿东西不算缺德：主人加入队伍、主人请你自取、主人不在（？）。

品德作为游戏中的一个重要参数，可影响剧情的发展。如果玩家想成为品德高尚的大侠，有几点必须注意：1. 不可随便拿别人的东西。2. 若将房主击败，可先存档，然后搜索屋内箱柜，待确定物品后，再取档，只拿最重要的一件东西。3. 拒绝邪派中人加入队伍。4. 将分支剧情玩彻底，如虚竹奇缘，杀丁春秋后再回到擂鼓山有个交代，可长品德。5. 遇到善恶均可行的时候选用善法。

五、分支情节

除了攻略篇所述主要剧情外，游戏中尚有许多分支情节，虽然与主线无关，但使游戏更加充实，让玩者在完成主要任务的同时平添许多乐趣，也使游戏显得更加真实、生动。以下是笔者经历之分支剧情：

1. 道德较高时去龙门客栈找虚竹，一起去擂鼓山破珍珑棋局，得到天山六阳掌、小无相功及掌门指环。带着指环去星宿海清理门户——杀掉星宿老怪丁春秋。凭指环还可召薛慕华加入，得子午针灸经。

2. 在破庙打败游坦之及星宿弟子后，将在昆仑山冰蚕洞中找到的冰蚕交给阿紫，如果此时主角的道德值低于 45，她就会加入队伍，可得神木王鼎和易筋经。

3. 用成昆居的小猪耳朵、灵蛇岛的獐腿肉、云鹤崖的兔肉、万鳄岛的小牛腰子和星宿海的羊羔坐臀，在海边小屋找林厨子做一碗“玉笛谁家听落梅”，送到洪七公居，给洪七公吃，便可学会降龙十八掌。

4. 在福威镖局胜林平之后去青城派打败余沧海，然后和青城派弟子侯人雄谈话，得知“林震南遗言”。回福威镖局告诉林平之，而后离开镖局再进入，便可召林平之加入，得辟邪剑谱。再去青城派，林平之会和余仓海单挑并杀掉余，报了杀父之仇。

5. 去武当与张三丰切磋武学，连败三次可得梯云纵心法（品德高于 50）、太极拳（品德高于 65，基本武力 40 以上）和太极剑法（品德、武力均在 80 以上），在屋后还可找到武当镇派之宝——真武剑。

6. 去蝴蝶谷请王难姑和胡青牛加入，学会“毒经”可去昆仑山给五姑治病.

7. 在光明顶之战后，去少林见方丈可得达摩剑谱，上峨嵋打败灭绝师太可得倚天剑，但会因灭绝师太自尽而大减主角的道德值。

8. 游戏中有金、银、铜、铁四把神秘钥匙，其中金钥匙在华山派，银钥匙在高昌迷宫，用来开启北丑居中的两个宝箱；铜钥匙在万鳄岛，铁钥匙在云鹤崖，用来开启藏宝洞中的两个宝箱。

由于游戏涉及情节繁多，这里不能一一尽述，望广大玩家自己体会各种方法、途径之优劣，各种武功之高下，各种结局之妙处。这正是：

飞雪连天射白鹿，
笑书神侠倚碧鸳，
曾经金庸豪情意，
又伴群侠夜不眠。
刀光剑影浸华夏，
长笑纵横震武坛，
玩家自古多奇志，
只羡 GAME 不羡仙。

实用资料篇

一、可加入队伍的人物

姓　名	地　点	所需条件	资质	评价
令狐冲	悦来客栈	梨花酒，翡翠杯	高	强
张无忌	昆仑仙境	谢逊一撮金毛	较高	强
石破天	摩天崖	玄冰碧火酒	低	强
杨过	神雕山洞	断肠草	高	强
林平之	福威镖局	击败青城派	低	较强
段誉	高升客栈	无	中	较强
袁承志	渤泥岛	品德高于85	较高	较强
游坦之	破庙	阿紫随同	低	较强
狄云	大轮寺	品德高于60	中	较强
虚竹	龙门客栈	品德高于80	低	中
胡斐	胡斐居	胡家两页刀法	较高	中
慕容复	燕子坞	玉玺，族谱	较高	中
小龙女	绝情谷底	杨过随同	低	较弱
阿紫	破庙	冰蚕，品德低于45	低	较弱
田伯光	田伯光居	无	中	较弱
岳老三	万鳄岛	击败之	低	较弱
蓝凤凰	五毒教	击败之	低	较弱
欧阳克	白驼山	击败之且有女性	低	弱
王难姑	蝴蝶谷	击败金花婆婆	低	弱
程灵素	药王谷	七心海棠	低	弱
平一指	平一指居	杀死田伯光	低	弱
胡青牛	蝴蝶谷	救王难姑	低	弱
薛慕华	薛慕华居	逍遥派戒指	低	弱
程瑛	程瑛居	品德高于70	低	弱
王语嫣	燕子坞	慕容复随同	低	弱

二、各地点位置

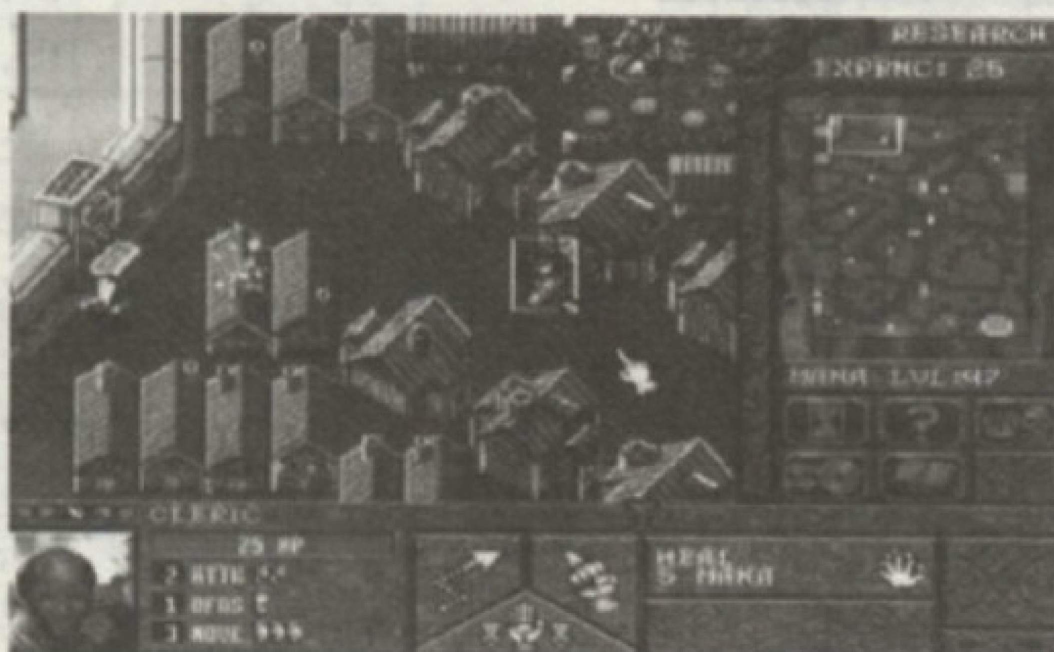
类型	地名	坐标	人物、物品
客栈类	河洛客栈	359, 229	韦小宝卖货
	高升客栈	199, 401	段誉
	龙门客栈	101, 374	虚竹
	悦来客栈	221, 286	令狐冲
	有间客栈	078, 141	韦小宝卖货
家居类	主角居	357, 235	武道会请帖
	北丑居	049, 111	查声望值
	南贤居	388, 325	查道德值
	胡斐居	086, 094	闯王宝刀
	成昆居	019, 249	小猪耳朵
	程瑛居	295, 422	程瑛
	阎基居	396, 374	七心海棠
	一灯居	314, 370	段皇爷
	苗人凤居	223, 187	闯王藏宝图
	平一指居	215, 196	平一指、药物
	田伯光居	385, 306	鸳刀、田伯光
	薛慕华居	192, 261	薛慕华
	洪七公居	169, 210	降龙十八掌
	海边小屋	286, 157	资质增加
	燕子坞	308, 197	呕血谱、玄冥神掌
	梅庄	330, 196	黑木崖令牌
	药王庄	323, 317	程灵素、解药
山洞类	金蛇洞	193, 293	金蛇剑、硝石
	思过崖	187, 301	独孤九剑
	云鹤崖	017, 015	兔肉、铁钥匙
	摩天崖	186, 338	石破天
	冰蚕洞	022, 449	冰蚕
	藏宝洞	172, 425	宝箱、硝石
	无量山洞	169, 426	莽牯蛛蛤、硝石
	狄云山洞	364, 279	唐诗选辑、硝石
	神雕山洞	068, 170	杨过、硝石
	沙漠山洞	075, 226	玄冰碧火酒
	昆仑仙境	022, 440	张无忌、蟠桃
	鸳鸯山洞	425, 038	《鸳鸯刀》
	闯王宝藏	064, 051	鸯刀、《雪山飞狐》
	大理宝藏	072, 283	
山谷类	百花谷	159, 270	周伯通
	蝴蝶谷	238, 219	铁锹、胡青牛
	药王谷	323, 318	解药，程灵素
	黑龙潭	309, 352	瑛姑、桃花岛入口
	绝情谷	134, 259	玉玺，断肠草
	绝情谷底	132, 254	小龙女
寺庙类	天宁寺	329, 237	《连城诀》
	金轮寺	103, 397	可兰经、火焰刀法
	大轮寺	114, 297	狄云
	沙漠废墟	053, 219	银钥匙、高昌迷宫
	破庙	019, 181	广陵散、阿紫
岛屿类	冰火岛	103, 016	谢逊，屠龙刀
	灵蛇岛	187, 063	獐腿肉、金花婆婆
	桃花岛	339, 138	《射雕英雄传》
	侠客岛	455, 328	《侠客行》
	渤泥岛	277, 043	《碧血剑》、袁承志
	万鳄岛	432, 125	小牛腰子、岳老三
武林门派	衡山派	355, 376	经验值
	恒山派	112, 215	经验值
	泰山派	193, 139	金盆洗手请帖
	华山派	193, 301	金钥匙
	嵩山派	242, 293	张旭率意帖
	少林派	247, 300	达摩剑法、玄慈
	崆峒派	160, 314	经验值
	峨嵋派	215, 408	倚天剑、灭绝师太

类型	地名	坐标	人物、物品
武林门派	武当派	226, 340	张三丰、经验值
	昆仑派	042, 419	何太冲、经验值
	青城派	185, 370	经验值、余仓海
	古墓派	144, 218	《神雕侠侣》
	全真派	145, 217	丘处机、提声望
	神龙教	141, 113	《鹿鼎记》
	五毒教	247, 424	蓝凤凰
	霹雳堂	409, 217	圣堂、孔八拉
	白驼山	141, 433	翡翠杯、欧阳克
	擂鼓山	176, 221	玲珑棋局
	铁掌山	302, 343	大燕世族谱表
	光明顶	068, 397	《倚天屠龙记》
	黑木崖	118, 178	《笑傲江湖》
	星宿海	132, 410	羊羔坐臀、丁春秋
	凌霄城	166, 404	赏善罚恶令
	丐帮	229, 256	《天龙八部》
	福威镖局	369, 258	辟邪剑谱
	回族部落	120, 343	《书剑恩仇录》
	明教分舵	076, 363	阳顶天遗书
	武道大会	192, 295	华山论剑

（编者按：至本期截稿时，除本攻略的作者外，尚有以下众位“侠士”向本刊投稿，在此特别表示感谢。他们是**浙江**：双城小组、王凯、竺强、陈华松、马惠明、吴建军、许瑞祥；**上海**：风工作室、范俊峰、陈铁豪、ZEN、唐琳泉、史民；**湖北**：周学泳、杜涛、李延辉、高帆；**江苏**：韦青、磊子、王利、朱涵、余俊、王露、薛勇、王凯、黄洋、高强、陆勇、王键；**辽宁**：书生；**广东**：谭文海、潘旭明、李昕、李睿、岑志斌、梅胜新、何华圣；**安徽**：孙浩天、思桦、王天飞、吴皓、郑刚；**湖南**：朱志坚；**北京**：圣堂、周峰、宋延海、吴小华、景晓非、刘广、傅宏伟、李庆；**四川**：吴军、阎虚、阿伟、雷彩霞、小熊工作室、向宇；**天津**：梁剑；**广西**：李佳林。）

载体	光碟	系统	DOS
语种	中文	类型	角色扮演
画面	★★★	总评：81	
音响	★★★★		
操作	★★★		
剧情	★★★★		
娱乐	★★★★★	晶合实验室	

（上接72页）将会指挥28种不同的部队，而且有许多神奇的武器、宝箱、魔法药剂和强大的魔法等待去发现。操作也十分简便，可以说是一“鼠”走天下。在游戏开始时，你控制一扇召唤门，通过它你可以召唤来你的部队，而且你还可以将它们转换成更强的部队。不知你是否注意到了，传统的C&C——LIKE类游戏（包括《魔兽争霸Ⅱ》）中资源是制造建筑和部队的根本，而有时游戏甚至就是争夺资源的比赛。而《血与魔法》在资源问题上则有很大的改进，《血与魔法》中的资源是法力（MANA），它是可以自我补充的，是与传统C&C——LIKE游戏的最大不同。每方的法力最大值是300，而当法力值为300时搜集到的一些魔法将失去，因此要确保你在不断使用魔法。制造葛莱姆机器人要消耗法力，它也可以搜集法力，而葛莱姆机器人转变为更高级的生物时也要消耗法力，消耗的量将取决于转变为什么，如武士消耗20点，WRATH消耗35点。使用法术也要消耗法力，飞龙的火焰或牧师的治疗消耗5点法力，而游侠的治疗则要花费10点法力。300点的法力其实是很有限的，而获胜的重要方面就是要保持法力，既不要在你需要它时没有，也不要在法力达到极限时无事可做。游戏中的生物生产系统也极具特色。最初葛莱姆机器人是你唯一可以生产的生物，它是基本的部队，可以进行攻击和防御。它具有第二种形态，在需要的时候它可以变为不动的金字塔型的物体，并开始搜集法力，这时它不能移动和攻击，但是防御力更强。在庙宇中葛莱姆机器人可以转变为牧师，牧师不善于攻击和防御，但可以自我治疗和为其它部队治疗。侠客也同样可以治疗和自我治疗，但消耗的法力是牧师的两倍，不过侠客的攻击力和防御力比葛莱姆机器人更强，它同样可以在军营中产生。另一种可以在军营中产生的生物是流浪者，战斗力比葛莱姆机器人略强，但移动力和攻击范围更大。森林中的帐篷可以生产女妖，女妖没有战斗力，但可以诱惑敌人的部队使其失去战斗力。神秘之石可以使你生产巫师，巫师的战斗力比流浪者弱但攻击范围很大。由于有了这些设计，无疑游戏将非常好玩且可以产生许多策略。届时，相信《血与魔法》一定会让众多的C&C迷度过无数的不眠之夜。以后，我还会为大家介绍Interplay的精彩作品，再见。



傳說紀元

黑暗之星

上海　吴冠军　蔡熠天

呀！这是什么地方？我怎么会在这里？而我又是谁？这一切都无法解答。但我知道，我曾经有一个梦想，曾经有一个希望，曾经有一个敌人，曾经也有一次失败……

天地初开篇：前缘后果

战争似旋风般席卷了席尔隆世界，到处都是战争的残骸，到处都有伤痛的回忆。但人类没有在战争中消亡，人类经受住了战争火与血的考验。但黑暗的阴影仍隐藏在席尔隆的某个角落。战争的伤疤使人类和诸神不愿再看见破坏与毁灭。一阵魔法咒语，黑骑士带着尚未完成的任务进入了冰封的世界。诸神自知法力有限，便以坚固封闭的城堡和重兵囚住黑骑士。与世隔绝的海岛，被严守的机密使得知晓内情的人很少，很少……

曾几何时，魔神艾奥迪斯凌驾人类之上，以造物者自居，统治着席尔隆的世界。人类渐渐无法忍受魔神压制，而魔神万万没想到，就是这些被他视作渺小无知的人类，借助诸神的力量，发动了那场震动天际的战争，推翻了他。日积月累的仇恨随着新兴帝国的繁荣昌盛而渐渐消逝，人类过上了美满幸福的生活，他们似乎早已忘记了战前的黑暗世界和痛苦生活。与此同时，一个可怕的计划正在逐步成熟，这个计划将使人类的世界混乱，使人类心中最大的恐惧复活，使人类社会的一切彻底毁灭。人类在毁灭中所表现出的痛苦和绝望正是艾奥迪斯长久以来所希望看到的……

时间难以抵挡恐怖的到来，复仇之日已将来到。整个计划需要一位真正的勇士作为魔神的使者来完成。而传说中的黑骑士无疑就是最佳的人选，因为魔神深知在黑骑士西尔达的胸中同样燃烧着复仇的火焰！“醒来吧！黑骑士，复仇的时刻已经来临！你将成为我的使者，传扬我的威名，让恐惧与绝望，散播到每一个角落！”魔神的召唤终于激起了黑骑士复仇的火焰！地面在震动，冰封也逐渐融化……

铁血黑骑篇：冒险历程

第一章　冲出地狱堡

时间走到了帝国历八五六年，一阵强烈的地震将沉睡中的黑骑士唤醒。西尔达睁开眼睛，发现自己处身在一个冰冷的石囚室中。

1. 岩石迷宫第一层

谜题1　石床：调查一下后向东推动石床，会出现机关踏板，踩下它即可打开石囚室的铁门。

谜题2　机关墙：经过一十字路口会触发机关，四周出现石墙。在正中央调查一下，会发现一个意想不到的机关，按下机关后，四周石墙会自动下降。

谜题3　浮雕：一通道尽头墙上有一浮雕，调查知其为中空。使用大铁锤砸碎浮雕，墙后便会出现密道。

谜题4　深渊：来到一无底深渊前，不能通过。可使用短弓，仔细调整站立位置，就能射中对岸墙上的机关按钮，一条石桥便会缓缓伸出。

本层物品：长剑、大铁锤、皮靴、短弓、红宝石戒指、石钥匙(×2)、铁钥匙、银钥匙及若干魔杖或药剂。

2. 岩石迷宫第二层

谜题1　踏板阵：其中有一些是虚的，踏上无妨。踩准这些虚板可顺利通过。

谜题2　大铁门：找到呈品字形排列的三个石室(里面各有一机关按钮)，它们的石门开关即为大铁门升降的控制器。开则升，关则降。

谜题3　六座雕像：仔细调查发现它们身上各有一匙孔，用六把石钥匙分别插入便可启动相应机关。

本层物品：木盾、石钥匙(×4)、黑玉匕首、红铜钥匙、青铜钥匙、黄铜钥匙、蛇人雕像、皮质手套、皮质头盔。

3. 岩石迷宫第三层

谜题1　石台：从石台上拿起一把包在钻石中的钥匙，两旁石墙会向中间夹过来。立刻往南跑即可躲过。

谜题2　会喷火的宝箱：将包着钥匙的钻石放入此箱，钻石会被烧去，只剩钥匙留在箱内。再去东面隔壁石室，按下墙上按钮，便可熄灭箱中火焰，取出神秘之钥。

谜题3　骷髅门：遇到此门，戴上(装备上)红宝石戒指后用手推门，门上骷髅会有感应，门将自动开启。

谜题4　大铁门：上面有一奇特钥匙孔，用形状古怪的黑玉匕首即可打开。

本层物品：长弓、玉钥匙、水晶钥匙、铁钥匙、神秘之钥、硬皮甲、十字护身符、法兰克卷轴。

进入大铁门后西尔达遇见了自称是法师囚徒的法

兰克，从他这儿得知一些有关监狱岛和帝国的往事。因为法兰克深爱着一个名叫伊莉雅的姑娘，所以不惜冒生命危险潜逃。他已花了数十年心血研制出一种传送法术，希望用它逃离监狱岛。正说话间，突然冲出一队卫兵，从背后将法兰克射杀。黑骑士怒火难抑，抬手消灭了那队士兵，并从法兰克的尸首上找到了记载着传送法术的破布卷轴。前行已无出路，在别无选择的情况下，西尔达取出了法兰克卷轴。刚运用上面记载的法术，只觉浑身力量逐渐失去控制，法力不断化为热量，使体温急速升高。西尔达感到浑身仿佛着了火，在即将崩溃不支的时候，怒火与高温摧毁了一切理智——那是一个卑鄙的陷阱！“可－恨－啊！”西尔达的惨呼声渐渐低落、低落，直至完全消失，地底石宫重又恢复了以往的沉寂……

第二章　挑战“镜中我”

不知过了多久，西尔达终于恢复了意识，他发现自己已躺在一个完全陌生的地方。身上没有伤痕，也无任何不适，冥冥中又是谁救了他？正当心中充满疑惑时，一个神秘的声音忽然在耳畔响起，声称只要西尔达能通过这里的种种考验见到他本人，就为西尔达解答一切困惑，否则西尔达只有活活困死在这神殿中。别无选择了，只有向前走。未知的挑战会有什么，西尔达已无暇细想，只有使出浑身解数去迎接！

1. 无名神殿第一层

谜题 1　池中宝箱：沿着宝箱方位依十字延伸出去，与池边四周相交的地点均有隐藏踏板。只要将这四个踏板全部踩下，就会出现四座桥梁通向池中央，从中可取得青铜钥匙。

谜题 2　特殊按钮：本层西北方有几个机关按钮，需连按五次才可开启对应控制的密门。

谜题 3　特殊密门：本层西北方有的密门无需开启便可直接穿过。

本层物品：铁钥匙、魔怪雕像、青铜钥匙、石剑、黄铜钥匙、镜子碎片、水晶钥匙、环甲、铁钥匙。

2. 无名神殿第二层

谜题 1　隐藏通道：在一块写有“与其选择死亡，不如找寻生路”的告示牌旁东边有一条通道，只要走上去就会身死（除非有白金戒指），其实在它靠东面一点还有一条隐藏通道可以顺利通行。

本层物品：石笛、铁盾、银钥匙、红铜钥匙、镜子碎片、铁钥匙、水晶钥匙、黄铜钥匙。


人類建造了這座碉堡，自以為萬無一失

3. 无名神殿第三层

谜题 1　九宫方位阵答案：东－7，西－3，南－9，北－1，中央－5，东北－6，东南－2，西南－4，西北－8。

谜题 2　空镜框：此时手中必须要有三块镜子碎片，将其一一填入即可。

本层物品：银钥匙、镜子碎片、铜剑、石杖、铁靴。

当西尔达把镜子碎片全部都填入空镜框后，从镜中走出了一个强大的对手——“镜中我”——幻影黑骑士。他拥有与黑骑士完全相同的生命力、法力及绝技。怎么样，试试挑战一下自我吧！经过一场惨烈的真假决斗，桀傲的黑骑士仍面带微笑地挺立着，也许从漫长冰封中重生的他已永不会让自己再次倒下了。

第三章　智闯魔神殿

战胜幻影黑骑士后，四周看来已无出路。经过一番长长的思索后，西尔达向那面镜子跨出了一步。眼前骤然一亮。整个人已处身于另一个境界中，较之方才无名神殿又不知豪华了多少倍……

1. 魔神神殿第一层

谜题 1　隐藏入口：一块告示板上写有“搜寻最隐藏的一个角落”，其实这个最隐藏的角落就在这间石室的西南角。

谜题 2　谜语门：在这扇门前操作，会有一道谜题出现，答对后门就会开启。答案为“恶魔”。

本层物品：银钥匙、纷乱之钥、铁钥匙、狂战士雕像、链甲、金钥匙、铁质头盔、红铜钥匙及若干魔杖或药剂。

2. 魔神神殿第二层

谜题 1　谜语告示板 A：此板上写有“三个季节的月份，六只羔羊的眼睛。梅花的花瓣片片掉落，纷乱的通道即将显现”。答案为：第一句是 9，第二句是 12，9＋12＝21；第三句为 5，21－5＝16，因此只要找出与 16 有关的地方，纷乱之道就会出现。

谜题 2　纷乱之门：用纷乱之钥开启此门，因为钥匙插进时已转了一圈，所以再转 15 圈，共转 16 圈就可以把门打开。

谜题 3　水晶石台 A：调查此石台会出现一道谜题：“我是希望，我是彰显。迷失的人们以我为指引，躲藏的人们视我为仇敌”，答案为“光”。接着打赢光元素后可得光芒水晶。

谜题 4　水晶石台 B：调查后出现谜题：“我是纯净，我是寒冷，我曾经无法伤害最柔软的肌肤，但现在我能破坏最坚硬的岩石”，答案为“冰”。接着打赢冰元素后可得冰霜水晶。

谜题 5　水晶石台 C：调查后出现谜题：“我是黑暗，我是神秘。我能吞食一切事物，却不会伤害一切事物”，答案为“影”。接着打赢影元素后可得阴影水晶。

谜题 6　水晶石台 D：调查后出现谜题：“我是温暖，我是贪婪。饥饿的人因我而生，松懈的人因我而灭”，答案为“火”。接着打赢火元素后可得火焰水晶。

谜题 7　谜语告示板 B：此板上写有“所有按钮一次只能按下一个”。在正北中央之门右手第二个按钮才

是此告示板中所指的真正控制机关。

谜题 8　水晶石台 E：调查后出现谜题："我是生命，我是粮食。我孕育一切，也收容一切"，答案为"土"，接着打赢土元素后可得尘土水晶。

谜题 9　水晶石台 F：调查后出现谜题："我是飘渺，我是无常。我常轻抚幼细的小草，也摧折强健的巨木"，答案为"风"。接着打赢风元素后可得风暴水晶。

事件 1　祭坛：调查祭坛后，周围的东西及颜色会变成漩涡将西尔达卷入，把他传送到了异次元空间。

本层物品：光芒水晶、冰霜水晶、阴影水晶、尘土水晶、火焰水晶、风暴水晶、水晶钥匙及若干魔杖或药剂。

3. 异次元空间

事件 1　十祭坛：分别调查这些祭坛会先后与土、石、金、水、冰、风、火、电、光、影十元素战斗，打赢后会被传送至魔神神殿第三层。

本层物品：独眼巨人雕像、清净戒指。



4. 魔神神殿第三层

谜题 1　六支架：将手中六颗水晶按属性依顺时针次序作如下放置：阴影水晶（正北）一冰霜水晶一暴风水晶一光芒水晶（正南）一火焰水晶一尘土水晶。当六颗水晶被正确地放置在六支架上时，对应密门便会开启。

本层物品：铁钥匙、金钥匙、重十字弓、铁弓、幽弓披风、白骨匕首、影战士雕像、魔神护身符。

最后西尔达来到魔神祭坛前，在这儿黑骑士终于得知，在宇宙之初产生了两位造物者——艾奥迪斯与依纳修斯，他们创造了一切，但并不因此满足，所以创造了心中最完美的生物——龙与恶魔。但两族并不和睦，因此爆发激烈的战争，使大地残破不堪，最后由这两位造物者平息了这场世纪之战。有鉴于此，造物者创造最后种族——人类。造物者用人类的思想替人类创造诸神，诸神也希望用他们的思想创造一位神，但这位神却会威胁到造物者。在双方的争执下，爆发了千年战争。终因寡不敌众，造物者失败了，带着恶魔与龙消失在这个世界。之后就是人类的历史，黑骑士就是在这个时候出现的。他可以召唤恶魔与龙，但他却被一个人打败，被封闭在水晶中，放进一座碉堡最底层的迷宫。如今西尔达已记起了以往的一切，他要找敌人克莱迪复仇！此时神秘的声音再次响起，原来是魔神艾奥迪斯，黑骑士就是魔神所创造的。他交给西尔达的任务是要让龙与恶魔回到席尔隆大陆，让世界回到诸神诞生的时代。

第四章　燃烧复仇火

来到这里，西尔达想起以前从小到大的事，而现在这里是黑骑士展开复仇的第一步！

1. 亚尔特山谷

事件 1　巡逻士兵：遇见巡逻的士兵，杀了他们即可完成贝丝交代的第三件事。

本层物品：铠甲护身符、鳞甲、独眼巨人雕像、清净戒指及一支魔杖或一瓶药剂。

2. 亚尔特城

谜题 1　莫达之家：必须用伊莉雅发夹来开大门。

谜题 2　华菲尔之家：拿到妮娜的信后才能进去。

事件 1　巴特：与巴特会面后，巴特要西尔达到广场去找他父亲洛克，只要跟他说巴特的名字，他会替西尔达安排，但现在风声很紧，可能没那么容易。针对洛克的两个弱点——钱与酒，先到酒吧买葡萄酒。

事件 2　洛克：把葡萄酒给他，再抓出一把金币给他，他会告诉西尔达酒吧老板是组织对外的联络人，向他说密语他将会安排。到酒吧向克罗夫说出密语，他会叫西尔达到贫民窟仓库，自然有人接应。

本层物品：淡啤酒、啤酒、麦酒、蜂蜜酒、葡萄酒。

3. 内部第一层

事件 1　克雷格：从他口中可知道猎人法隆、巨人、波瑞克男爵、公爵及一名研究亚尔特历史的罗斯。

事件 2　法隆：他有一把铁弓，但需要一条项链交换，用伊莉雅给的项链来交换。

事件 3　范斯康：由锁匠范斯康口中得知城里有一个盗贼组织，杀了他，完成贝丝交代的第二件事。

事件 4　伊萨：铁匠伊萨常卖武器给男爵，杀了伊萨，可在他身上找到铁匠钥匙。

事件 5　克罗夫：由酒吧老板克罗夫口中得知，杀手是盗贼头目的私有武力，专杀碍眼的目标。旁有一石匠莫达，可得知华菲尔家机关密门的开启方法。

事件 6　书柜：用莫达所说的方法，在书柜对面搜寻会发现机关，可开启书柜后的密门。用贝丝给的开锁器开启宝箱，完成贝丝交代的第一件事。

事件 7　罗斯：从他口中得知坦迪尔族、帝国及巨人的关系，还有传说中之灵剑——七辰剑，以及帝陵的位置在天陵山脉；关于盗贼组织，只要是你身边的人，都有可能是盗贼组织。西尔达暗想，如果拿着钱到人多的地方招摇，也许可以引他们出现。

事件 8　贝丝：与贝丝会面，她让西尔达等待时机，若酒店老板右手上戴着一枚戒指再来找她。出门后西尔达会被监视。回到死巷，会有一位法师伊斯塔尔出现，将西尔达带到男爵城堡与男爵会面。男爵想和西尔达合作消灭盗贼组织，达成协议后伊斯塔尔送西尔达出来。再去酒吧，看到克罗夫右手戴着一枚戒指，看来时机成熟。再到贫民窟仓库去，途中遇袭，原因是西尔达与男爵见过面，贝丝要西尔达先帮她做三件事以表示诚意。

事件 9　伊莉雅：与她交谈才知道让西尔达误中陷阱的法兰克是她的未婚夫。伊莉雅让西尔达帮她带话给

法兰克，并给西尔达一只发夹与一条项链。

事件 10　钱袋：找到钱袋后，到广场去找到洛克并给他一些钱，再到广场去看告示牌，会抓到一个偷，他会邀西尔达到西北角的贫民窟死巷见面。

本层物品：铁弓、铁匠钥匙、开锁器、伊莉雅的发夹、宝石项链、钱袋、黑珍珠及一支魔杖或一瓶药剂。

4. 内部第二层

事件 1　妮娜：她会给西尔达一封信，要他转交给毕菲尔的儿子辛德，要辛德放弃追求莉娜的打算。从莉娜口中还得知了算命师伊莉雅的事。

本层物品：妮娜的信。

5. 男爵的城堡

事件 1　在男爵的书房可找到男爵。在他桌上和来不及烧毁的文件里可找到帝陵之钥及巨人洞穴地图。

本层物品：帝陵之钥、洞穴地图、冰雪巨人雕像、白银手套、银靴、冰弓、冰剑、银盾、铠甲。

第五章　勇探帝陵城

似乎没有别的去处，西尔达取出了洞穴地图……

使用地图后，西尔达发现自己已处身于一个巨大的洞穴中。晦暗的四周似乎危机四伏……

1. 巨人洞穴

谜题 1　帝陵入口：这是一扇巨大的金属门，可以用在男爵书房找到的帝陵之钥将其打开。

本层物品：精准戒指、心魔雕像。

2. 帝陵第一层

谜题 1　九宫数字盘，答案为：

① ③ **1** ④ ②	① ③ **2** ④ ②	① ③ **3** ④ ②
① ③ **4** ④ ②	① ③ **5** ④ ②	① ③ **6** ④ ②
① ③ **7** ④ ②	① ③ **8** ④ ②	① ③ **9** ④ ②

九个中间的数字是房间编号，围绕在旁的四个数字是墙的编号。

谜题 2　水晶祭坛。里面有一物品，从正面、侧面都无法拿取。可绕到水晶祭坛的背面，此处墙壁是中空的，用大铁锤将其打破，可拿到水晶瓶，内装透明药剂。

谜题 3　深渊：沿深渊偏东的一扇密门处，把水晶瓶丢向对面石壁，石壁会被炸破，从破洞中会流出大量的水填满深渊，再拿出冰晶石丢入水中，就会变成一条冰河，可通过冰面到对岸。

本层物品：冰晶石、透明药剂、骷髅匕首、琥珀透镜、柱状水晶、水晶弓、重型铠甲及若干魔杖或药剂。

3. 帝陵第二层

谜题 1　墙上壁画：在这里应仔细观察每一幅壁画，记住上面每一位神的名字，日后有用。

本层物品：青铜盾、红宝石透镜、龙战士雕像、锥状水晶、黄玉透镜、青铜剑、青铜手套、防御护身符。

4. 帝陵第三层

谜题 1　五石台：中上方偏左零散放有五个石台，搜寻时会有陷阱，战斗胜利后可分别得到瘟疫之钥、地震之钥、战争之钥、饥荒之钥和洪水之钥。

谜题 2　战士雕像：它会问："什么东西伸展战士的手臂，让他们勇猛无匹。胜利时啜饮敌人的鲜血，失败时支持战士的骄傲"。答案为"剑"，答对得到黄金剑。



事件 1　欢迎会：刚下楼梯，就有盛大的欢迎会迎接黑骑士的来访。欢迎会结束后还送给西尔达纪念品——珍珠药剂。

本层物品：瘟疫之钥、地震之钥、战争之钥、饥荒之钥、洪水之钥、黄金剑、珍珠药剂、骷髅面具、白王短笛、乐谱、海鸟雕刻、帆船雕刻、球状水晶、力量手套、宝石铠甲、褐色魔杖、宝石头盔、金属盒、宝石弓。

5. 帝陵第四层

谜题 1　战士雕像：它会问："什么东西巩固战士的手臂，让他们无所畏惧。胜利时扼杀敌人的怒火，失败时遮掩战士的悲怆"。答案为"盾"，答对得到黄金盾。

谜题 2　珍珠色祭坛：使用珍珠药剂，把它倒在祭坛上，祭坛会化成一颗珍珠，以便于携带。

谜题 3　彩色石台：将六个透镜按彩虹颜色顺序排列，石台上各颜色会显示不同的字，排列起来为"通往天空之神祭坛所需要的密语是寻找彩虹升起的地方"。

谜题 4　凹槽：这个凹槽会夹人。将金属盒放进去，金属盒会被压碎，掉出一颗绿色石珠。按下左侧一个按钮关闭凹槽机关，从凹槽里的碎片中可找到翡翠权杖。

谜题 5　绿色光墙：在门前使用翡翠权杖，光墙和权杖会一起消失。

谜题 6　壁画：使用海鸟雕像和帆船雕像，雕像融入壁画中，壁画消失显出凹槽，从中可得到魔法罗盘。

本层物品：黄金盾、珍珠、绿色石珠、翡翠透镜、速度之靴、紫水晶透镜、回复之戒、魔战士雕像、珍珠药剂、蓝宝石透镜、宽口水瓶及若干魔杖或药剂。

6. 帝陵第五层

谜题 1　诸神祭坛：还记得诸神的名字吗？

谜题 2　文艺之门：开门谜语答案为"图画"。

谜题 3　战争之门：将黄金剑与黄金盾交到他空空的双手上，门就开了。

谜题 4　死亡之门：将骷髅面具放到那没有头的身体上，门就开了。

谜题5　灾祸之门：将在帝陵第三层拿到的五把钥匙按如下顺序使用：战争之钥-1，瘟疫之钥-2，饥荒之钥-3，地震之钥-4，洪水之钥-5，门就会开了。

谜题6　海洋之门：在门前使用魔法罗盘，罗盘会指向左方的墙壁，那里有一个隐藏入口。

谜题7　月亮之门：答案为“寻找彩虹升起之地”。

谜题8　天空之门：将六个透镜依彩虹排列方式放上去，门就会开了。

谜题9　自然之门：在自然之神脚下种树。用绿色石珠作种子，用宽口水瓶中的水灌溉。树长大结果后，门就会开了。

谜题10　石柱机关：右边的石柱可以推，中间的石柱多推几次，左边的石柱则推不动，将其用褐色魔杖压住，门就开了。

谜题11　知识之门：由两支水晶支架控制。将球状水晶放在下方支架上，然后将支架调成5度；将锥状水晶放在上方支架上，再将支架调成1度，门就开了。

谜题12　第三支水晶支架：由前二支水晶支架找出位置，放上柱状水晶，会射穿另一道幻象门。

谜题13　工艺祭坛：这里没有祭坛，在房间中央将身上的珍珠拿出来，珍珠会化成祭坛。

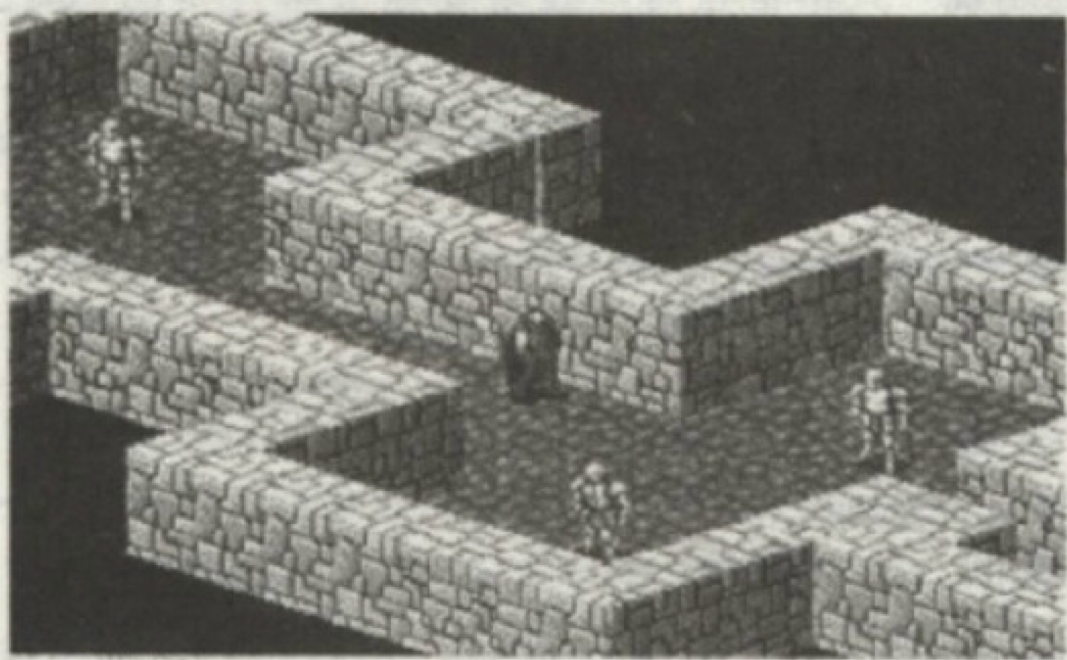
谜题14　音乐之门：翻阅乐谱得知其中一部分旋律为561235676，破碎残缺的部分可在亚尔特图书馆管理员旁的小书房中找到，另一部分旋律是536546443。回到音乐之门输入完整的旋律，门就开了。

谜题15　黄金祭坛：会有一道谜题：“回答我！是谁要知晓一切？是谁要主宰一切？是谁要调和一切？”若不知道则有一场战斗。在亚尔特图书馆小书房里左边第二个书柜可找到一本神书，可得知是诸神之神达斯提尔。再回黄金祭坛，答对后可得墓室之钥。

谜题16　大帝墓室：七辰剑的两个问题：1.名字——七辰剑；2.承受剑的力量——多试几次就会成功。

本层物品：墓室之钥、七辰剑。

回到魔神祭坛，魔神要西尔达回监狱岛杀领主列扬男爵。再说监狱岛那头，虽然副队长法兰克的计谋获得



成功，但却遍寻不见黑骑士的尸体，男爵不得不下令全岛进入警戒状态。原来这监狱岛地下有一大熔岩池，如果施法引发熔岩，那威力足以摧毁整个海岛，甚至引起海啸、地震，波及沿海地区，所以从来备而不用。这一次，男爵终于下令，派岛上所有法师都到火山核心待命，一旦黑骑士杀回，便施展大毁灭术，与之同归于尽！而这天然熔池也正是煅铸武器的最佳场所。魔神要黑骑士去火山核心，一来消灭守备法师，二来将手中的宝剑——七辰剑再加铸炼，使之成为终极利器，以便最后对付列扬男爵——昔日战神的主教！

第六章　重见自由天

正当监狱岛诸法师手足无措地在熔池边待命时，黑骑士从天而降，众法师措手不及，无暇施法。一场乱斗黑骑士大获全胜，只可惜让首席法师康斯坦一伙逃走了。

1.火山核心第一层

谜题1　火山核心之门：使用火山之钥开启此门，当再一次经过此门，会遇见化形妖。

事件1　铸剑：找到铸剑位置，七辰剑会作抵抗。黑骑士使用魔神所述之法，终于将剑本身的意识消灭，铸成千古神器——黑色七辰。

本层物品：火焰剑、火焰弓、火焰巨人雕像、暴风巨人雕像、龙鳞甲、蛇纹弓、迷宫之钥、黑色七辰。

2.火山核心第二层

事件1　又遇法师：在本层西面偏北处撞见抱头逃命的康斯坦等人。次席法师雷瑟为争取时间让康斯坦与男爵会合，决定牺牲自己。杀死他后得到火山之钥。

本层物品：魔法护身符、火山之钥、龙鳞盾、龙鳞头盔、龙鳞手套、龙鳞靴及若干魔杖或药剂。

3.钢铁迷宫第一层

谜题1　中空石台：用大铁锤打破石台，找到黑暗水晶，使用水晶，它要西尔达到六根柱子包围的中央。

谜题2　六根铁柱：走到六根铁柱的中央，使用星辰魔仗，会现一道石梯。

事件1　再遇法兰克：遇到“老相识”，西尔达将发夹交给法兰克，传达伊莉雅的话，并给他选择的机会。但法兰克自觉不能对不起已死的战友，所以选择战斗。打败法兰克后黑骑士继续前进。

本层物品：栅栏之钥、魔法铁弓、黑暗水晶、星辰魔仗、魔法铠甲、小恶魔雕像、魔法之盾、生命之剑。

4.钢铁迷宫第二层

谜题1　生锈铁门：用神秘药剂就可开启。

谜题2　无尽长廊：使用白金戒指就可通过。

谜题3　十字铁柱：将四个十字护身符分别放到十字铁柱的四面上，铁柱会裂开出现钢铁魔像，打败它们后可得钢铁之钥。

事件1　透明人：在一扇密门前，会遭遇透明人——凝胶魔像，打败它后门会自动开启。

本层物品：钢铁之钥、神秘戒指、白金戒指、十字护身符、死亡之剑、能量披风及若干魔杖或药剂。

5.碉堡地面层

事件1　亚妮丝：在一间屋中会遇见宫廷法师亚妮丝，她是帝国皇帝派来了解情况的。打败她后才知道这仅是她的一个分身而已。

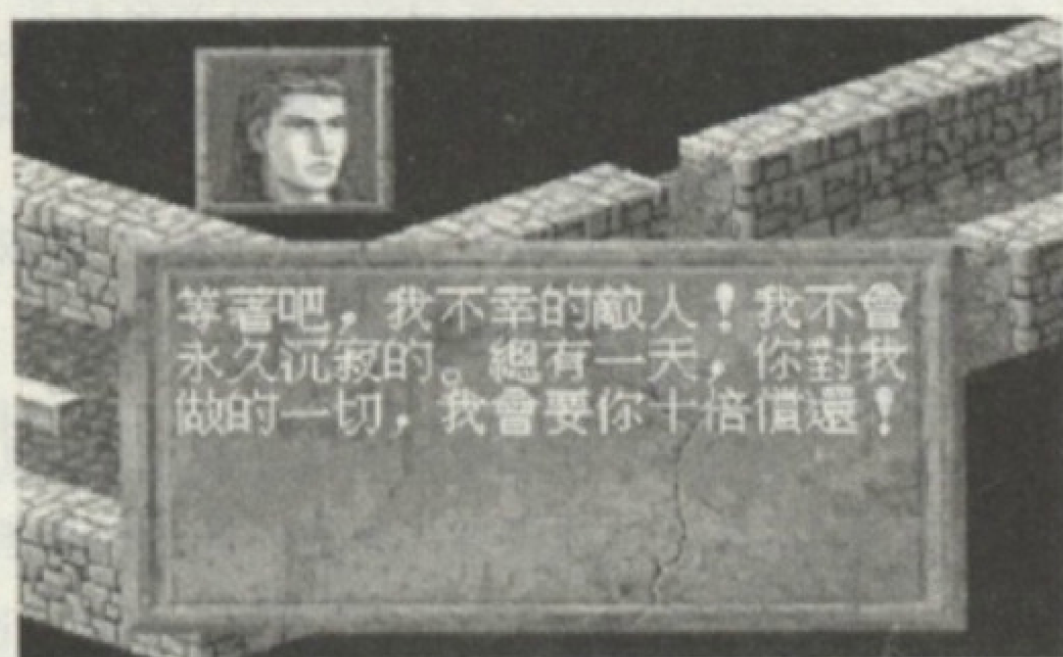
事件2　列扬男爵：在碉堡大厅遇见等候已久欲作最后一拼的列扬男爵、卫队长葛登与首席法师康斯坦，最终的决战开始了……

本层物品：碉堡之钥，反应之靴、武士手套、黑暗铠甲、死亡之弓、元素之盾及一支魔杖或一瓶药剂。

历经百战赢得了初步的胜利，西尔达打开碉堡大门，终于重获自由身，再见白云天！"飞龙夏洛飞斯，我忠实的仆人，咱们走吧，帝国还在等着我们！"

挥笑弹指篇：操作指南

此游戏可用鼠标＋键盘进行操作，但用鼠标控制不易定位，实战时常常会刹不住"车"，事实上单靠键盘就可以实现全部操作了。



本游戏采用45度角3D界面。除用八方向键控制主角移动外，还有T键与周围人交谈，P键用来查看队伍资料，C键可弹出施法画面，R键是全体指令，S键是向前方搜寻调查，I键可弹出物品画面，G键提供修改游戏参数功能，O键为用手操作（开门等动作），M键显示地图，ESC键可弹出全体菜单，空格和回车键用来确认信息。总之，只要合理利用键盘结合鼠标来操作，就绝不会搞得手忙脚乱，还可以腾出左手捧杯咖啡——玩也要玩得潇洒嘛！

兵不厌诈篇：修改心得

一、骤获神功

游戏刚开始时主角的各项能力都偏低，很容易阵亡，而且经验点增加缓慢，升级练功甚是辛苦。现传授大家一"升段奇功"——用PCTOOLS编辑存盘文件SAVE*.DRK(*为1－6)，将SECT0000/DISP0389－0391的数据都改为FF，那么一战即可狂升段位，反复几次便会造就出一名超级黑骑士。此"功"虽好，但当遇上幻影黑骑士时就有些麻烦了，因为它是你的影子，你"超级"它也"超级"。所以此时你应赶快存盘，再将存盘文件中SECT0000的DISP0385－0386和SECT0001的DISP0021－0022(生命及最大生命)、SECT0000的DISP0387－0388和SECT0001的DISP0023－0024(法力及最大法力）改成很小的数字（最好不堪一击），返回游戏将"假货"一剑摆平，再将存盘文件中的数据还原即可。

二、巧得众宝

本游戏的一大任务就是要找齐各项重要物品，才能顺利过关。但有时某些物品极难找到。瞧，又在擦汗了吧。那么，试着改改看？

编辑存盘文件，从SECT0000的DISP0135－0454皆为囊中物品，一件物品只占一个代码位，玩家只需将物品代码（十六进制数）填入任一代码位即可拥有该物品。各类物品约有二百多种，限于篇幅这里不做详细列表，仅大致分类如下：代码01－22为武器类，23－4B为护具类，4C－61为魔杖类，62－CA为药剂、雕像、钥匙及其它道具类，D2－FF为各种法术。有兴趣的玩友可自行试出所有物品名称。

三、瞬间移动

这"法术"实在太厉害了，笔者本想不公开，生怕黑盒子工作室会派杀手前来报仇(笑)。但是想想这个游戏对玩家也实在有些不公平——号称有十万字对话的内涵，而且是根据小说改编的，想必游戏内容必当生动又丰富。但其实游戏中可对话的人物少之又少，除了迷宫还是迷宫，简直就是个"迷宫集中营"，欲把玩家一个个都磕得头破血流。笔者实不忍睹，故最终决定拿出究极大法，诸位可要好好学——编辑存盘文件，有如下地址：SECT0000的DISP0129，此为主角横坐标位置，数字改小使主角向左/西移，数字改大使主角向右/东移；SECT0000的DISP0131为主角纵坐标，数字改小使主角向上/北移，数字改大使主角向下/南移动。好了，修成此术，现在你想在哪儿出现就能在哪儿出现！只要在地图上算好距离，任它千重铁门、万重栅栏，弹指间尽在身后！

篇外篇：笔者心声

为这个游戏写攻略，笔者认为主流程只需做到画龙点睛即可，若是将游戏中所有情节事无巨细一一写出，那么文章必是十分冗长，分四五期连载也载不完，而且当玩家玩此游戏时便会如同嚼蜡般无味了。故本文"铁血黑骑篇"只将重点难点及重要情节事件写出（就已经那样长?!），至于细节线索留给广大玩家自己去探索。好了，各位玩家们，黑骑士在等着你呢，赶快打开电脑进入传说中的世界吧。

载体	光碟	系统	DOS
语种	中文	类型	角色扮演
画面	★★★	总评：	
音响	★★★★	70	
操作	★★		
剧情	★★★★		
娱乐	★★★	晶合实验室	



序

梦魇，又是同样的梦魇——奇异的世界、腐烂而可怕的怪物。这同样的恶梦已经无数次地出现过了，而我仍如第一次般的因恐惧而发抖。突然，一个声音出现在我的耳畔，这是从未有过的："你好，德鲁依人。我是来带你回家的，我们一直很仔细地观察你好几年。我们等待着最佳的时机，好把你的过去告诉你。现在我们需要你了，我们遇到了空前的危机，而这个危机只有你可以化解。你一定有许多疑问，但我们会在下一次回答你。由于我们的危机十分紧急，所以你现在必须决定，你要帮助我们吗？你要到我们的世界来吗？要吗？"

危机？德鲁依人？疑惑在我的心中蔓延。然而，当这个奇异的世界展现在我面前时，我知道理智与疑惑已无法再阻挡我。因为这一切是那样的熟悉，那样的亲切。我的灵魂与我的肉体，我的一切的一切都明白无误地告诉我：我是属于这个世界的……

第一章

当两具腐烂的僵尸出现在我面前时，我几乎以为自己仍在梦中。但很快我就清醒地认识到这一切都是真的。于是我毫不犹豫地犹如在梦中做了千百次那样，挥舞着大斧向它们的头上砍去。轻而易举地解决了它们后，才匆匆离开了这个令我呼吸困难，心跳加速的恐怖地方。

奇迹般地我出现在一间小房中，而刚才那恐怖的一幕似乎根本就没发生过。满腹疑团的我打量起这屋中的一切——满满的书架、泛黄的书页、陈旧的家具。毫无疑问，我是第一次到这儿，但这儿的一切却又是如此的熟悉，就如同在家中一样。我费力地摇了摇头，试图忘却这些令人困惑不解的杂念。也许书本会解答我的疑问，于是我随手拿起桌上一本名为《正常世界的规则》的书，里面似乎提及了心智、魔法与勇气的三种考验。紧接着，我在书架上找到了《元素的法则》、《欧格汉》、《德鲁依人的遗产》三本书，从中我对德鲁依人与他们的四种元素有了初步的了解。咦？这是什么书？当我翻开了名为《喀尔特文集》的书时，却发现其中除了一颗白色宝石外，没有一个字。而更令人奇怪的是这宝石与我身上所携带的护身符上的小孔是如此的吻合，于是我毫不迟疑地把白色宝石嵌入了护身符。一瞬间，一道暖流穿过了我的全身，一股心灵的力量在我的胸中涌动。这大概就是前面书中提到的魔法吧！正当我沉浸在这新奇的感觉中时，门口传来了钥匙声和开门声——原先锁着的门被打开了，站在门外的是一名德鲁依教徒："终于来了，欢迎您光临纳梵大陆。"在表示欢迎之意，并有礼貌地祝贺我在魔法方面所取得的进展后，他带着我来到一间会议室。



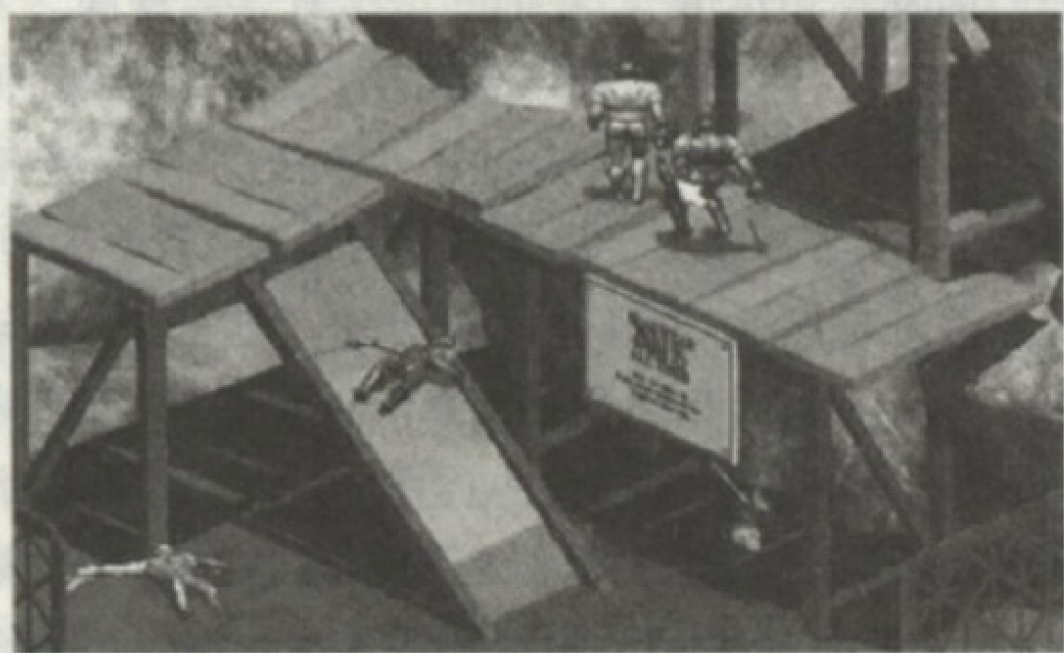
"你好，我是亚司特。这是我的兄弟库拉克与哈夫纳。"屋中三人中间的那位穿红衣的德鲁依教士作了一番自我介绍。和蔼的笑容和礼貌的话语准确无误地传达了他们的友善和热情，"我们知道你有许多疑问，不用急，我们会一一解释的。我们是纳梵大陆的统治者。原本一共有四个人，我们每人控制着一种元素，并保持着它们的平衡，从而使这个世界和平而有秩序。但不久前，我们的兄弟劳森离开了我们，不知他去了哪里，也不知道发生了什么。我们心中十分焦急，而这也正是带你来这儿的原因。我们希望你能把他找到，安全地带回来，并找出他失踪的原因。现在，带着我们的祝福出发吧！"话音未落，亚司特就施展传送术将我传送到了门口。看来他

们并不想给我选择的余地，没办法，找人就找人吧。

在门口我与一个守卫闲聊起来。一番寒暄之后，好心的他不仅告诉了我一些关于这个世界的情况，还建议我去图书馆看看。当得知我没有图书证后，他表示愿将他的图书证折价卖给我。只是摸着身上唯一的一枚铜板，我只好暂且婉言拒绝了他的好意。向上来到监狱门前，在旁边的尸体上找到了一把钥匙和两枚铜币。监狱大门的锁看来十分陈旧，无法打开。我灵机一动，从门右边松开的门拴上扳下一根铁棒，用它撬开了监狱大门。打败看守前门的守卫后，我在附近的尸体上找到了一根石棒和一只手镯。用钥匙打开牢门，却被监狱长拦住了去路。"没有通行文件不能进入。如果你要用其它方法进来，没有问题，走进一些，我会很乐意收留你。"看到如此忠于职守的人，我无计可施，只得无奈地退出了监狱。

出监狱向南行，一个战士木然地站在路旁。当我上前打个招呼时，他却出口不逊，并向我挑战。哈，既然这样，就让你尝尝我一身肌肉的厉害吧！三下五除二解决他后，在他身上找到了二十五枚铜币，这下图书证可有着落了！继续向南，干掉两个僵尸，在南门一具战士的尸体上找到了一张竞技参赛证。想来一路上也打了不少小仗，对于战斗也不太陌生，便兴起了参加竞技的念头。于是我来到了城东的竞技场，凭参赛证进去。当我颇费了不少功夫，击败竞技场守卫规定的五人，气喘吁吁、大汗淋漓地走出竞技场后，守卫的眼中流露出一丝赞许的目光。"打败了五个人，很好！这是你的奖赏。这些古董石头可是很值钱的噢。"我惊异的发现，这根石棒与我先前找到的石棒几乎是一模一样，只是略有不同。这其中一定藏有奥秘！我不动声色地向守卫告别，然后向北出发了。

就在我北行的途中，正遇上两个僵尸围攻一名车夫，我自然拔斧相助，救了车夫一命。"谢天谢地，太感谢你了。"惊慌失措的他显然仍是惊魂未定，还未能从刚才的恐惧中清醒过来。安慰了几句后，稍微安定的他才与我闲谈起来。随着交谈的深入，我了解到他竟然还是



个收藏家，对古董书画很有造诣。于是我拿出了先前捡到的手镯让他鉴定一下。"很不错！看起来象是卢米的传统铁器。""卢米？""对。卢米以铁器而闻名。你的斧子可能也是卢米出产的。"一谈起这些，车夫似乎忘却了刚才的事情，滔滔不绝地向我讲述起来。向他告别后我向西回到了最初的城门口，那个好心的守卫仍在那里。于是，我花了十五枚铜币向他买下了图书证。



离开温德隆城，我来到了阿克维斯。凭图书证进入图书馆。馆中关于历史与魔法的书可真不少，通过这些书，我对德鲁依的世界又有了进一步的认识。此外，在一楼北部的书架上我找到了一本名为《旧世界的遗产》的书。书中提到了我所找到的石棒与什么巨石阵，但我看不太懂。猛然想起那位对古董书画颇有研究的车夫，祈祷他还在那儿吧。我连忙赶回了温德隆城，把书给了那位仍在原地的车夫。"这是一本好书啊。"车夫爱不释手地翻阅着，"我以前也研究过这个，石棒是开启巨石阵的关键，至于如何开启就不得而知了。这样吧，我把我收藏的一根石棒与你交换这本书如何？"想到反正也看不懂，我就答应了下来。"如果你找到了其它的石棒，或许你能开启巨石阵也说不定。"临走前，车夫留下了这么一句赠言。我不是已有三根了吗，于是我决定去巨石阵探个究竟。

离开温德隆城，来到铁环崖的巨石阵。这儿一共有五根大石柱。仔细查看后，我发现有一根石柱上刻着字，上面说道："设定所有正确的方向，就可以向遥远的地方旅行了。"而另四根石柱中的三根上有一个凹坑，唯一没有凹坑的石柱上则有一根可以转动的石棒。现在答案是显而易见的。我把三根石棒分别插入相对应的石柱后，再转动石棒，使北方的石柱转向"北方"，南方的石柱转向"南方"，东方的石柱转向"东方"，西方的石柱转向"西方"。正当我转完后不知该干什么时，亚司特神奇般地出现在我面前，"很不错，兄弟们以为你绝对解不开这个谜题的。"亚司特似乎并不想掩饰自己的高兴，"不错，你已经够资格展开这次旅行了。让我们启程前往喀奥宛吧。"

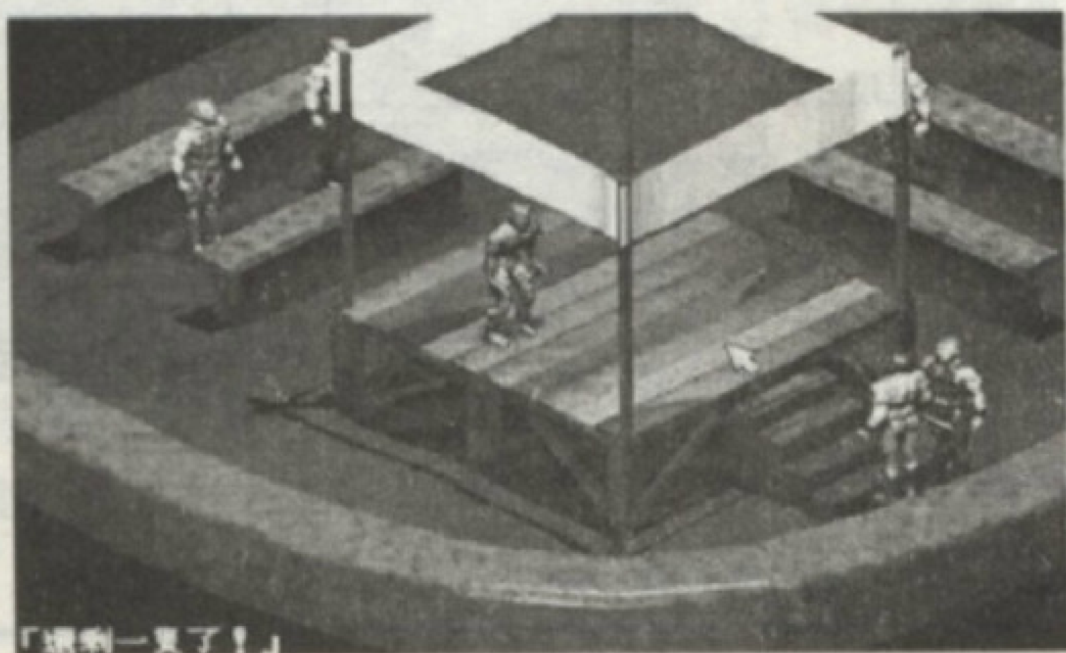
第二章

被传送到喀奥宛，听完亚司特的一些提示后，我离开了此地的巨石阵，来到东边的海滩，有个人正悠闲自得地坐在那儿看海。我走上前去向他打了个招呼，然后和他聊起天来。他告诉我这儿的海潮常常带来一些意想不到的东西，并表示愿卖给我今早他捡到的一只木桶。只要一枚铜板，我爽快地买下了木桶。拿它干什么呢？对了，装点海沙留个纪念吧。兴致勃勃地装了一桶海沙后，我又在栅栏前找到一只瓶子，里面似乎还有东西。于是我敲碎了瓶子，原来是一封漂流信，是德兰写给佛格斯的。由于不知这两人是谁，我只得悻悻地收起信纸离开了海滩。

在南方的黑山矿坑，打倒三个守卫后，我找到了一把新斧头和新护腕。与矿洞中的工人似乎谈不出什么，只知这儿盛产铁矿。离开这里，我向下一个目的地——巨橡林出发了。

在我抵达巨橡林的同时，一股酒香随着微风送进了我的鼻间，看来那儿的小屋一定是个酒铺。我连忙走进屋中想喝个痛快，谁料想屋中的酿酒师一点也不友好，还冲着我直吼。细问之下才得知，原来他精心酿造的几瓶好酒被小偷盗走了，这也难怪他那么大的脾气了。在屋外的橡树上，我取下一些粘性极强的树胶，也许以后用得着吧。

离开巨橡林，我继续向西来到杜尔湾。在村口向小贩买了把铁镐，并在旁边的车下找到一只面包。走入村中，在西边第一间房子中，我找到了一瓶红酒和一瓶白酒。打开瓶盖，一股带着葡萄与浆果味的醇香酒气扑鼻而来，看来这一定是巨橡林中酿酒师所丢的好酒吧。来到村南，一个僵尸所设的擂台出现在我面前。得知三次战胜僵尸后可得到传送石棒后，我就凭着先前的参赛证走上了擂台。三次轻轻松松的战斗后，我又得到了一根石棒。在村子东边，我看到一名男子正为一把贵重匕首的丢失而大为恼火。



离开村子回到巨橡林。当我把红、白酒还给酿酒师时，他乐得嘴也合不拢，一个劲地向我道谢，并把这两瓶酒送给了我。此时他也有了谈兴——原来他本是亚司特城堡中的酒师，亚司特夫妇都爱喝他的酒。只是当亚司特夫人去世后，他才离开了城堡，自己生活。



走了大半天，收获却寥寥无几，心急如焚的我只有去亚司特的城堡看看了。刚到城堡入口就遇到两具僵尸正在围攻城堡守卫。二话不说，我冲上前去干掉了僵尸。只是由于迟了一步，没能救出被袭击的卫兵。看着地上的尸体，我带着一丝遗憾走进了城堡。

这……这是怎么回事？一名守卫恶狠狠地向我扑来，远处的亚司特却无动于衷地站在那儿。毕竟自己的生命最重要，我无奈地举起了斧头解决掉他。来到亚司特面前，还未开口，他似乎已看出我眼中的疑惑。“我对我守卫的行为向你道歉——他唯一的缺点就是太尽责了。不过我的人民太爱戴我了，而且愿意牺牲自己来保护我……”看得出，他在极力解释着什么。当然这解释本身并没有什么不对，但一个看着自己的守卫倒在面前而无动于衷的人是否真如表面看来的那样亲善……

撇开这脑海中一掠而过的杂念，我掏出了海滩上找到的那封漂流信给他看。“德兰，佛格斯？我不认识他们。不过我会替你问问。”看到亚司特也无法帮什么忙，我只好先在他的城堡中逛逛了。在北边的房间中，一个祭坛的两旁停放着两具棺材。在祭坛上我发现了一个红紫色的污点。信手倒了点红酒上去，突然右边的棺材发出隆隆的声音，灰尘也从屋顶上掉了下来。在棺木上我看到了一个以前从未见过的刻文：真空、空气、火、心，看来这是一种什么魔法吧。我又把白酒倒在了祭坛上，这次左边的棺材中发出了隆隆的声音，但并没有刻文出现。我好奇地走上前去，原来是棺盖打开了，棺中躺着一个女子的遗体。这一定是亚司特的亡妻了。我在她的手指上发现了一只金戒指，这金戒指在我这儿的用处一定比在她那儿大，于是我决定拿走这枚戒指。

离开北边的房间，我打开了南方的门。在通道墙上的一幅骑士画像中我发现了巨人之手的咒文：土、心、

火、风，但却怎么也试不出来。走出通道，打倒守卫，拿走桌上的时钟指针后，我走进了地下室。地下室的中央是一个水池，水下似乎有什么东西，但看不太清楚。西边的两扇门锁着，却又找不到钥匙孔。正当我不知所措时，一件异样的物品跃入了我的眼帘——没有时针的时钟。原来如此，我把先前找到的时钟指针装入时钟。果然，原先锁着的门应声而开了。步入靠北的门，发现这儿是亚司特的储物室，在物架上我找到了一把汤勺和一瓶疗伤药。回到水池旁，我小心翼翼地用汤勺勾起了水池中的东西，原来是这个小岛巨石阵的第二根石棒。

进入西边靠南的门，在铁栅栏下我看到了一只小小的黑球，与我护身符上的小白球十分相似。于是我再次用汤勺勾出了黑宝石，并把它装入了护身符中。就如同曾经发生过的一样，一股心灵的暖流穿过了我的全身。毫无疑问，我的法力又上升了，先前所不能施展的魔法现在也游刃有余了。继续向南行，在一艘搁浅的船旁，我找到了一封因打湿而变得模糊的信，还有一把雕饰精美的匕首。奇怪的是当把匕首靠近斧头时，我感到了一种奇怪的磁力。想起了那个丢失了匕首的家伙，这大概就是他的吧。



打败水池南边的守卫后，我走进了他身后亚司特的书房。桌上有一把钥匙，不过不知是开哪扇门的。我在书架上找到了两本日记，一本是亚司特的，尽管看不太明白，但隐约可以看出亚司特对劳森的失踪并不如表面上的那样关心，而且他似乎还是个权力欲极强的人；另一本则是一个叫克雷泽的造船日记，虽然有许多页被撕去了，但看得出他正在研究一种可以飞的船。

回到杜尔湾，我兴冲冲地把匕首物归了原主，没想到他一拿回匕首就向我刺来，还大声叫嚷着说是我偷了他的匕首，真是好心没好报。我只得拿出那封湿糊糊的信给他看。原来是他弟弟拿了这把匕首出外远航了，如今人亡物在，令他颇为伤心。为了不睹物思人，并为刚才所发生的事情表示歉意，他把匕首送给了我。向他告别后，我在东边的屋中找到一根绳子，同时在桌上还发现了"心、风、心、风、心、心"的医疗术。看来此行收获真不小啊。

回到城堡中的破船旁，看来只有修好船才有希望继续冒险。于是我先用树脂涂满了绳索，再把它塞入船底的破洞。OK，大功告成！正当我准备下海时，亚司特又如鬼魅般出现在我的面前："海洋不是人的归宿，更不是象你这样有任务的人的归宿。"一边说，他一边用一种奇异的目光看着我，同时又塞了一个东西在我手中。那轻细如风的话语仍漂荡在我的耳畔："我相信你在找这个。"说完，他就如同来时一般突然地离去了。看着手中的礼物——第三根石棒，我的心中不由得生起了对亚司特的一丝畏惧。他是否知道我心中的一切？甚至是我对他的一点怀疑……

不过现在总算集齐了三根石棒，我匆匆地赶往巨石阵。看完第五根石柱上的提示，下面的步骤便一目了然。我先把三根石棒嵌入各自相应的石柱中，再将北方的石柱转向"夏天"、西方的石柱转向"春天"、南方的石柱转向"冬天"、东方的石柱转向"秋天"。随后一声巨响，站在石阵中央的我被传回了中央之岛——正常世界。

在中央之岛的巨石阵，亚司特正在那儿等着我，跟着他来到主城会议厅。一番讨论后，我们约好下一个目的地是阿内里岛，而其统治者哈夫纳会在巨石阵等我。下了楼，我发现亚司特的房门虚掩着，好奇的我蹑手蹑脚地进了他的房间。桌上摊着两本书，从中我得知亚司特正在研究一种新式火箭，而他的野心似乎要利用这火箭到达新世界，并建立一个新的帝国……。半信半疑的我在地上找到一只锁着的箱子。用先前找到的钥匙打开它，在里面我找到一个精致的把手。也许这与火箭有关吧，我这样想着走出了房间。突然，亚司特的声音不知从哪儿传了出来："我想你知道那是属于我的东西，而它也终将属于我。"与此同时，我刚找到的两本书不见了。惊慌失措的我匆匆离开了这里。来到巨石阵，在哈夫纳的传送下，我来到了冰之岛——阿内里。（待续）

载体	光碟	系统	DOS
语种	中文	类型	角色扮演
画面	★★★★★	总评： 89 晶合实验室	
音响	★★★★		
操作	★★★★		
剧情	★★★★★		
娱乐	★★★★		



《凯撒大帝Ⅱ》中文版 这是SIERRA最引以为傲的游戏之一，它拥有可以和《模拟城市2000》相媲美的SVGA的3D建筑物造型，还有浩大的立体作战场景。它使你既能满足“建设的成就感”，又满足了“破坏感”，而且全中文的界面也给人亲切的感觉。

《雌鹿攻击直升机》(HIND) 大多数的直升机游戏都以美国的AH-



64D为主角，其实俄国的直升机在性能上并不比美国的差。这次Digital Integration终于让MI-24雌鹿当主角了。游戏在界面上感觉没有《长弓阿帕奇》和《超级卡曼奇》“爽”，首先座舱中没有大的显示屏，取而代之的是一堆看不懂的仪表，相信若没有飞行手册，会让人摸不着头脑。

《风雪江山》 这是一个“魔兽”式的即时制战略游戏，由台湾省元康国际制作。游戏无论是在图形还是在



战斗系统上都和《魔兽争霸Ⅱ》极为相似，给人的感觉就是中文版的“魔兽”。游戏共有10余种地形和建筑，21种兵器和一些特殊物品，如盔甲、人参等，居然还有RPG中才有的商店，你可以采购米粮、木材、铁材等物资，由于商店可以卖存货，因此和平时还能搞点经营活动。

《三国志孔明传》中文版 日文版出版了半年有余，第三波才推出中文版，实在是慢了一点，而且没有象《三国志Ⅴ》那样做成DOS版。虽然如此，它仍然是一个好游戏，尤其是在人物的肖像方面，无不表现得维妙维肖，在非战斗场景方面（如城镇和宫殿），都是以3D制成后，再简化为256色的图像，立体感十足。光碟上共有20多首中国风格的乐曲，支支动听，给人物超所值的感觉。

《外星人事件》(ALIEN INCIDENT) GAMETEK公司即将完成的新型冒险游戏，主角的疯叔叔发明了一个叫“虫洞产生器”的机械，它会在时间和空间上挖个小洞，没想到这竟将许多外星生物带到了地球，从而造成了整个世界的混乱。游戏的画面都是精心绘制的，而且谜题设计的也十分有新意，看来LUCASARTS公司的《猴岛小英雄》系列必须出三代了。

《远星奇航》(Albion) 《工人物语Ⅱ》的漂亮画面大家已经领略了吧，这次再欣赏一下Blue Byte的最新作品——《远星奇航》。玩家扮演一名因失事而流落在外星球的飞行员，在一个景象怪异的环境中展开一连串的冒险。游戏采用了X Mode的特殊显示模式，因此在320×200的256色模式下，各种景色和人物也十分细致。游戏的战斗系统采用回合制，双方在一个长方形的场地进行战斗，魔法的威力相当大，在有效范围内，甚至会伤害到自己和队友。

《中原镖局》 又是一款“镖局”游戏，它和光谱的《运镖天下》有什么



区别吗？首先，你只能选一个主角——仇昊；其次，游戏很注重战斗部分，出现的人物有战士系、剑士系、骑士系、军师系、气功师等等，快赶上某些战棋游戏了；再有，就是要运送货物，将《中原镖局》建设成天下第一大镖局。

《机甲战斗车》（暂译）(NEGRDOME) SSI正在尝试各种游戏，最近他们又制作这款DOOM-LIKE游戏，主角驾驶一辆装有两门大炮的装甲车行驶在充满杀机的道路上，对手则是各式各样的机器人和战车，象DOOM一样，你要毫不客气地消灭敌人。本游戏在PC的WIN 95和PS上同时推出。

《深海游龙》(DEADLY TIDE) 这是一款相当特别的动作游戏，主角在一个个“基地”里进行区域性的战斗，而非一路杀到底。游戏和过场动画交替进行，由于玩家只能控制主角的视野，因此游戏极富电影感。本游戏由

微软出品，并只能在 WIN 95 下运行。

《51 号特区》(AREA 51)　近来出现了几个用光线枪的游戏，《51 号特区》也是这种类型，不同的是随着



场景的更换，玩家还要做出卧倒、跳跃等动作。GT INTERACTIVE 发行的游戏向来以火爆、激烈著称（如 DOOM)，这款作品也不例外，而且即使在高解析度的情况下，游戏也没有什么“慢镜头”出现。

《对决大空战》(FIGHT DUEL)由 JAEGER SOFTWARE 制作，PHILIPS 发行的《对决大空战》是以第二次世界大战为背景的空战游戏，它为玩家提供美国野马式、英国喷火式等 13 种当时最先进的战机，而且还有 7 个战术情节和 8 个难度级别供您选择。

《危机特勤组》(A.D COP) 这是继 SEGA 和 NAMCO 之后，全球首先在个人电脑上推出的光线枪 3D 射击游戏，并且光画科技将光线枪的硬件技术授权给多家硬件公司，以生



产个人电脑用的光线枪。危机特勤组是一个专门处理国际恐怖分子的特殊单位，一次你和你的伙伴莎拉（漂亮的女警）去执行一个拯救人质的任务，于是紧张的战斗打响了……

玄狐小组最新情报：

《神秘岛》续集提上日程　《神秘岛》(Myst) 是 1994－95 年在世界上红极一时的冒险游戏，全世界的销量高达 250 万套。今年夏天，Myst 的续集 Riven 将要上市。Myst 的制作小组——Cyan 的负责人 Rand Miller 说，游戏仍由原班人马创作，不同的是制作成员是原来的 5 倍，预算是原来的 10 倍，而开发机时则达到原来的 500 倍。Riven 将保持 Myst 的一贯风格，即“在游戏中为玩家创造最大的参与感”。一个受欢迎的游戏必然出现续集已经成为电脑游戏界的一条公理，即使它的原作者对制作续集并不感兴趣，例如：当《鬼屋魔影》的原作者都去制作《双子星传奇》后，Infogram 还是制作了《鬼屋魔影Ⅲ》。游戏容量的增加，投资的增加与游戏的质量并没有必然的联系。在《第七位访客》空前成功之后，三叶虫又趁热打铁推出了《第十一小时》，CD 成为 4 张，影像的质量极大地提高，结果在商业上却极大地失败，这个游戏生产了 50 万套，然而只卖出 5 万多。不过 Cyan 认为他们不会落入同样的陷阱，因为 Riven 决不是 Myst 的简单重复。结果如何呢？Riven 到底如何呢？我们拭目以待。

AWE64?　创通公司的 Sound Blaster AWE64 P & P 与 Sound Blaster AWE64 P & P Gold 版即将上市，它意味着 AWE32 已经不是最好的了，要发烧、要追赶潮流就得掏腰包。不过它的改进不是很大，正如 AWE32 不是 32 位的声卡，同样 AWE64 也不是 64 位声卡，只是具有 64 位语音合成的功能罢了。Gold 版带有 4M 内存，价格为 $ 249，普通版只有 512K 内存，价格是 $ 199。

《梦游美国》被般上电脑游戏舞台　Sega 公司的《梦游美国》是街机游戏厅中最热门的赛车游戏，因为它可以 8 个人联网游戏。而现在这个 3D 赛车游戏的电脑版已经上市了，画面、音乐的感觉都非常棒。不过 Sega 也不够明白，街机中卖座的原因就是它可以 8 人联网游戏，不过在电脑版中却没有这个功能，3 条赛道对街机游戏是足够了，不过对电脑游戏却是远远不足，比如《极品飞车》特别版中有 8 个赛道，而 Road Rash 中有 5 个超长赛道（近 30 公里）。今年世嘉进入了电脑游戏领域，先后推出了《VR 战士 REMIX》、《飞龙骑士》(Panzer Dragoon)、《VR 战警》等大受好评的节目，为电脑游戏带来了全新的感受。而今年年初将有《世嘉拉力》(Sega Rally)，《音速刺猬索尼克》(Sonic Collection) 上市。不过电脑游戏毕竟与游戏机、街机有所不同，世嘉的确还有些要学的东西。

Mplayer 网络游戏服务推出　继 TEN(Total Entertaiment Network) 推出后，Mplayer 的一个基于 Windows 95 的网络游戏服务也出台了，目前在 Mplayer 上你可以玩《命令与征服》、Quake、《终极速度》(Terminal Velocity) 和《魔兽争霸Ⅱ》，即将推出的还有 Deadlock、Diablo、Monopoly（一种强手棋）、《模拟城市 2000》。不过它的收费极其低廉，每月 20 美元即可不限时间地玩，而很多 MUD 迷们每月的电话费加 Internet 费要高达 1000 元人民币呢。

美国 LEADER BORAD 一月排行榜

1. 雷神之槌　QUAKE
2. 长弓阿帕奇　AH－64D LONGBOW
3. 天堂与地狱　AFTERLIFE
4. 坏蟑螂　BAD MOJO
5. 文明Ⅱ　CIVILIZATION Ⅱ
6. 战斗神将　CLOSE COMBAT
7. 毁灭公爵 3D　DUKE NUKEM 3D
8. 魔幻元帅　FAVTASY GENERAL
9. 雌鹿攻击直升机　HIND
10. 名流高尔夫　LINK LS



文明Ⅱ资料片

CIVILIZATION Ⅱ CAMPAIGN DISK

北京　玄狐小组：费江枫

载体	光碟	系统	WINDOWS
语种	英文	类型	战略

在这张资料片中包含了12个新的任务，而每一个新的任务都是对玩家不同的挑战：从领土扩张（伟大的亚力山大和蒙古游牧民族）到外星球入侵（外星人入侵和启示录之后），而这并不只是加入了新的地图，而是在游戏规则上也做了一些修改使其具有了新的可玩性，并删除了原来的一些世界奇迹，还禁止转换政治体制。游戏加入了新的科技（包括马蹄铁、火种和化学武器），而科技的研制速度将受到你所选择的剧情时代的制约，你很难发展出超越你所在历史时代的武器，这也为游戏加入了更多的真实性。



资料片加入了一些新的部队，为玩家探索新的游戏策略提供了机会。圣战骑兵，这是一种重装甲骑兵，还有一种可以投射火焰的希腊轻型战船，另外在“十字军东征”的剧情中出现了骑士僧侣和骑士传教士，在“外星人入侵”中甚至出现了奇怪的飞行坦克和基因工程改造出来的乌贼。

资料片中还加入了8个由《文明Ⅱ》的玩家们自己制作的剧情，这是从网络中由《文明Ⅱ》的玩家们制作的上千个剧情中精选出来的（模拟了诺曼征服、波斯湾战争等历史场面），这是MicroProse给予文明游戏迷的最大荣誉。而且资料片不只限于提供地图编辑器，还提供了一种剧情编辑语言，给玩家设计自己的游戏提供了更大的自由度。游戏的事件可以根据游戏的发展到特定的时刻发生，而且玩家可以为特定的事件指定它发生时播放的音轨。

总的来说，这张资料片给予了玩家对游戏的更多参与，说明MicroProse的制作者对电脑游戏的含义有着深刻的理解，因为参与感正是电子游戏与其它娱乐形式的最大区别。

幽浮Ⅲ——启示录

X-COM:APOCALYPSE

北京　风使

载体	光碟	系统	DOS
语种	英文	类型	战略

《幽浮》是MicroProse公司的经典系列游戏之一，从1994年的《幽浮Ⅰ——未知的敌人》到1995年的《幽浮Ⅱ——深海出击》都令许多玩家彻夜不眠。因为游戏结合了MPS以往成功的游戏（如：《文明》）中的科技发展、城市（基地）建设和繁多的武器、兵种，再加入《幽浮》独创的即时制战斗系统，于是游戏一问世便风靡全球，据说还引起了UFO热！



这次相隔一年多，MPS推出了第三代，游戏的背景在遥远的未来——西元2084年，那时的地球由于不断受到异形的入侵，逐渐发生一些转变（从西元2046年起，地球上便四处建立了一些能自给自足的封闭型都市——MEGALOPOLISE，每座城市都有完整的防御系统，可以说是一个坚固的堡垒），这是在不放弃地球的情况下，解决问题的唯一方案。玩家在进入游戏之前，最好先搜集相关的信息，以便了解这种新形态的社会形式，否则

战事一开，这些先进未来都市，马上就会变成血腥的杀戮战场。

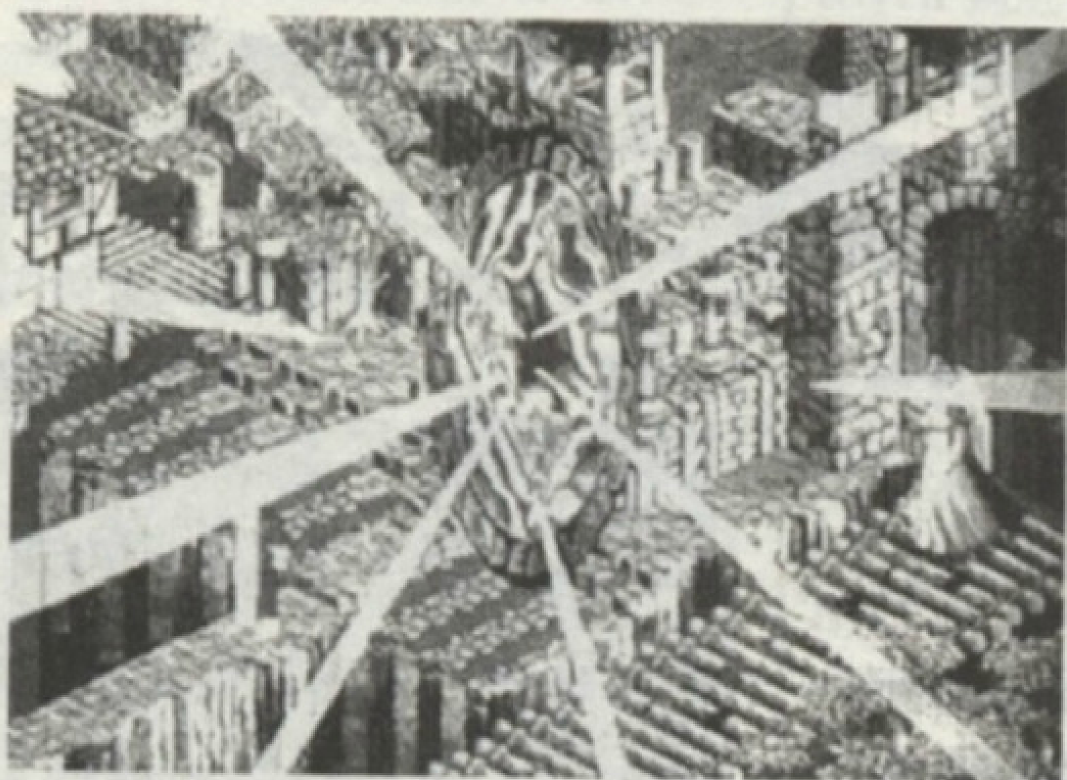
《幽浮Ⅲ》和《文明》系列一样，在游戏开始时，每一个都市、人物所会的技巧、甚至异形的世界，都会重新分布，让你每次进入总有新鲜感。想来大家最关心的是游戏的战斗场面，这次和以前一样仍然是45度角的3D方式，你还可以选择是采取即时战斗或回合制战斗。游戏的音效和画面比二代都有了大幅提高，你能够看到大量的精彩动画和更为精细的图形界面。游戏的任务是什么？可惜仍然是老一套，加紧开发新科技和新型武器，在最短的时间内，将那些可恶的异形赶出地球去。

超时空英雄传说外传
——复仇魔神

北京　笑书神侠

载体	光碟	系统	DOS
语种	中文	类型	战略角色扮演

十年前的超时空英雄孟祈和科隆多的豪杰们，一起打败了黑魔神，此后杨铁便成为了科隆多第一大帝国的迦纳大帝。玩过《超时空英雄传说》的朋友都知道，杨铁有着厚道的天性，他很爱护自己的国民，因此迦纳帝国逐渐地繁荣起来。突然有一天，杨铁开始变得残酷了，先是杀害了以前的朋友克莱恩和刘队长，又将史莱德、欧兹和茱笛投入了监狱。他还派使者到赤子国要求无双嫁给他，无双的拒绝使他气急败坏，于是他派遣军队进攻赤子国，赤子国的军队抵挡不住迦纳帝国的攻势，眼看王城就要被攻破……



也许有的玩家会问：“UNICORN(制作小组）为何不直接做二代，要做什么外传。”原来，二代将是一个全新的剧情，一代的角色不会再次出现，为了弥补这一遗憾（毕竟有许多玩家喜欢一代中的角色嘛），UNICORN制作了这个外传——《复仇魔神》。游戏采用多线式的分支剧情，共有80多个场景，而每一种攻关路线只会有20多个场景，要玩齐所有场景大概要通关10次以上，可见这款游戏的耐玩性相当高。

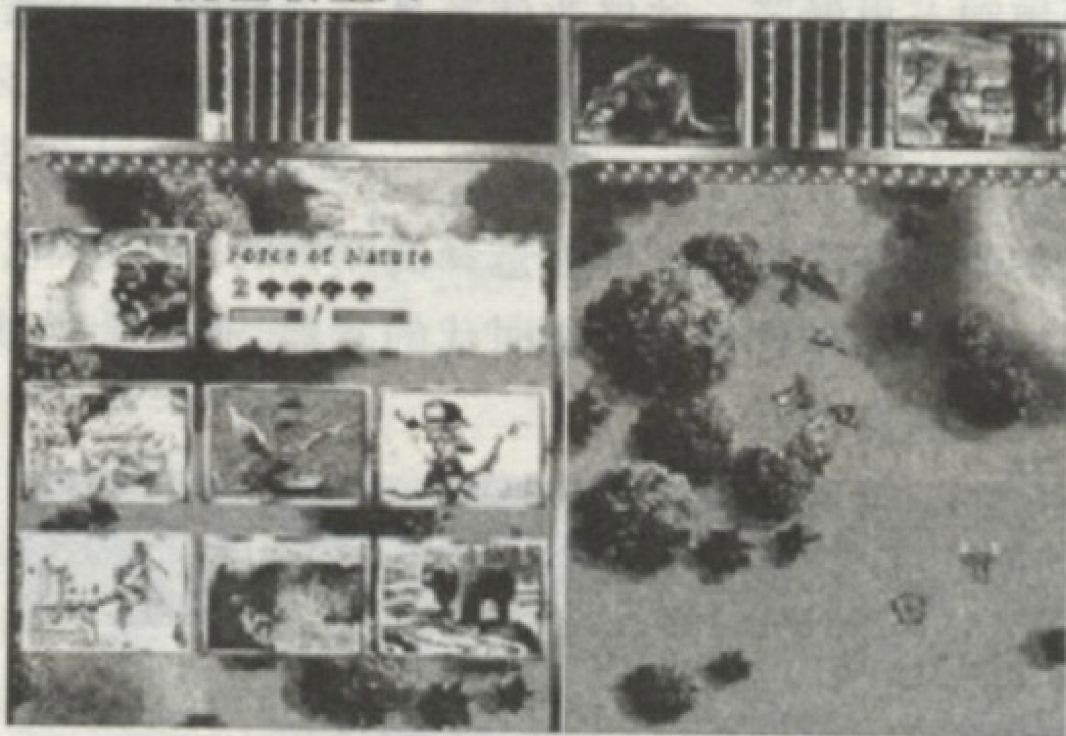
外传与一代的最大区别是采用了640×480的256色解析度，漂亮的画面令人增添了兴趣，而且随着解析度的提高，战斗地形也细致了许多，不再是方方正正的，大多是不规则形，甚至还有斜纹的设计。笔者认为转职系统是战略角色扮演游戏的生命，这次也变得丰富多彩了，玩家有更多的选择，而且有一项贴心的设计：如果你觉得职业选择不当，可以回到开始，重新选择职业，现在你就不用担心转错职业了。游戏中魔法设计十分出色，大多是直接在屏幕上施法，很有魄力，召唤魔法能够召唤出更多的生物，这些生物还可以转职呢！总之，《复仇魔神》比《超时空英雄传说》有比较明显的提高，因为UNICORN是将其以创造二代的态度来制作的。

乱世霸主
CHAOS OVERLOADS

北京　玄狐小组：费江枫

载体	光碟	系统	WIN 95
语种	英文	类型	战略

《妙狐神探》和《魔法门》系列想必大多数玩家都玩过吧，这些精彩的游戏都是出自新世界公司（NEW WORLD COMPUTING）之手。现在他们又于近日推出了新作——《乱世霸主》。



这个游戏有点象我们以前玩过的《暴力辛迪加》(SYNDICATE)：在2050年的一个城市里，有六位黑社会头目，他们都野心勃勃地妄图统治这个城市。当然，只有象电影“教父”中的父唐·科利奥尼那样阴险狡诈、心狠手辣的人才能完成自己的心愿，玩家所要扮演的角色就是他们中的一个。

首先，玩家要把自己想象成一位黑社会的老大，通过使用暴力、贿赂执法人员、收买打手、暗杀等一系列非法手段来完成自己的目的——控制整个城市。最开始，

你不过是个小人物，手头没有多少钱，只有一个忠心耿耿的手下跟随你，这是你唯一的资本，要好好利用他。金钱在这个游戏中的意义是非常巨大的，它就象一把万能钥匙，所以你第一件事就是要搞到钱。你和你的打手们去你们所在的街区，通过敲诈勒索和抢劫等手段来获取更多的钱，然后就要去收买更多的打手替你卖命（光有钱而没有手下的"老大"是很危险的，就会象屠宰场里的猪一样任人宰割）。等你的"底"厚点了，你便不能满足仅仅占有这么一点点地盘（要记住，有五个对手与你的目标一样，而且他们也在扩大自己的势力）。因此，你必须抓紧时机，赶快派你的手下占领附近的街区。这时，会有一个警察来找你，你得给他一些钱（不要心疼钱，这是物有所值的），这样你才能干更多的事而他却不会来找你的麻烦。

武器，在本游戏中对玩家的意义丝毫不亚于金钱。你的手下只有配备上十分精良的武器才能在战斗中有效地消灭敌人的有生力量，就象《暴力辛迪加》一样，你可以在进行任务之前给手下们配备不同的武器。但在本游戏中，好的武器并不是很容易得到的，你必须专门派一伙人去寻找武器。虽然他们不能继续帮你弄钱了，但这也没有什么，拥有了更强大的武器，钱也自然就会跟着来。

在游戏中有很多种类型的打手可供你选择，其中有三个在任何时候都是非常有用的。他们既可以从事不同的工作，也可以使用不同的武器。当然普通的打手也是必不可少的，你可以让他们靠数量上的优势来消灭任何侵犯你领地的敌人。你还要尽可能地保护好你的科学家，把他们放在后方，虽然他们智力很高，但却是弱不禁风。此外，本游戏在战斗场面上与《暴力辛迪加》十分相象，但要比它简单。你会拥有足够的时间去考虑下一步的行动，而敌人却不会向你进攻，这下玩家就可以轻松地进行游戏，不用象玩《暴力辛迪加》那样手忙脚乱了。

本游戏画面的制作是非常精美的，CD音乐也与剧情相得益彰，不过在音效的制作上稍显不足，只有几种简单的声音，但是最大的问题则是在战斗中被打死的人不能及时消失，这将直接影响到你的战斗。另外，游戏的运行并不需要很高的配置，这样可以让大多数玩家都有机会去体验一下乐趣了：486 DX2－66，内存8兆，35兆硬盘空间，4倍速CD(最低2倍速)，在windows 95下运行。

游戏虽好，但玩家要注意这只是虚构的。如果玩家只是想感受一下另一种社会秩序的挑战，那么就来玩《乱世霸主》吧!

模拟高尔夫
SIMGOLF

北京 玄狐小组：费江枫

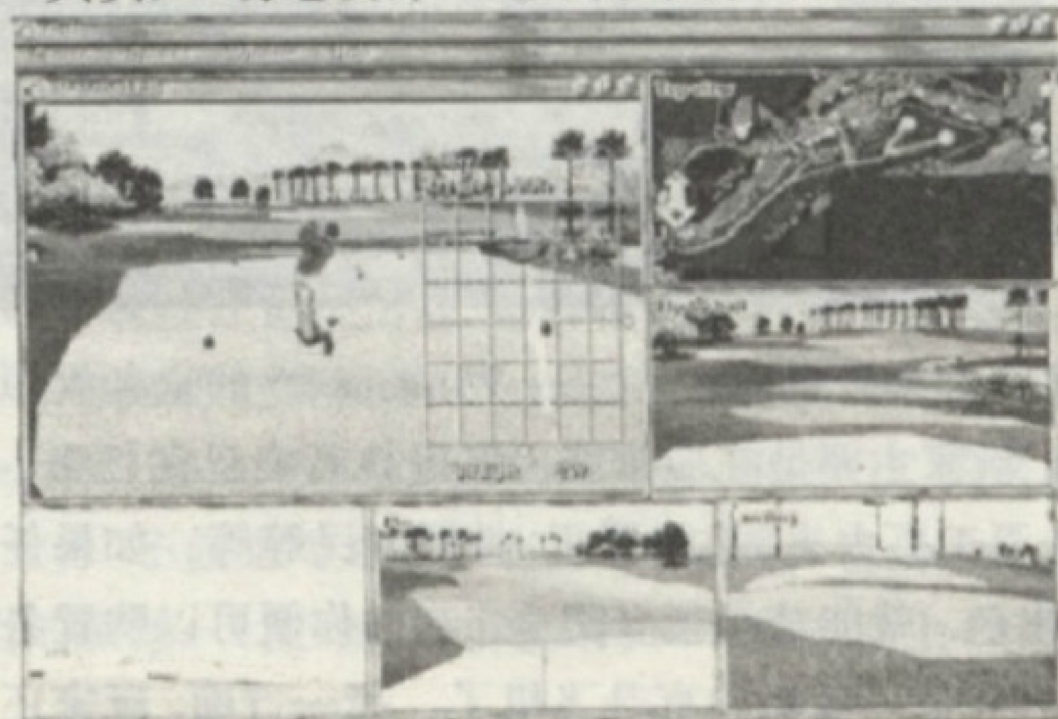
载体	光碟	系统	WIN 95
语种	英文	类型	模拟

对大多数人来说，高尔夫不过是一种贵族运动，只有社会名流、商界大亨和政界要人才能有条件享受。然而这些都已成为历史。今天，MAXIS公司即将发行的《模拟高尔夫》使我们每个人都能尽情享受高尔夫的无穷乐趣。



《模拟高尔夫》是MAXIS公司发行的FOR WINDOWS 95的光盘游戏，游戏中的全部景物都是3D布景，极为逼真。在你进入这个游戏握好球杆、准备击球之前，最好先选择一下比赛场地。本游戏有两个已经预先设计好的场地——California's Rancho La Quinta和The Princein Kauai供你选择；如果这两个都不能令你满意，那么你还可以运用MAXIS公司的"场地设计"技术（Course Architect）根据自己的需要来重新设计场地：用沙漠、树林、还是一般的草坪作为场地；是用9洞还是18洞；另外树、陷井、湖等障碍物均可随意加入。顺便说一下，迄今为止还没有哪一种高尔夫球的游戏可以让玩家自己设计场地呢!

其实，"场地设计"还不是本游戏中最值得夸耀之



处。MAXI'S 公司首创的"鼠标模拟"技术(Mouse Swing)才是真正史无前例的。"鼠标模拟"技术就是球杆的摆动由鼠标的滑动来控制，鼠标移动的速度与轨迹都决定着球杆摆动的力度与方向。这与过去那种光靠单击鼠标左键将球击出的高尔夫球游戏相比可以说是一个质的飞跃，它赋予了击球一个全新的概念。另外玩家还可以随心所欲地选择球杆和击球点，用以控制球旋转的方向。当然，如果你对这种新方法还不能完全适应的话，那还可以用老式击球法。

现在很多游戏都注意到了对不同视角的切换，这样可以增加游戏的真实感。当然《模拟高尔夫》也不会忽略这点，在球击出之后，你可以从上方、地面或紧跟着球来观察其飞行轨迹，这与从电视中欣赏高尔夫球比赛没有什么两样。此外，通过互联网络与其他人进行联机游戏会令你有置身赛场之感。

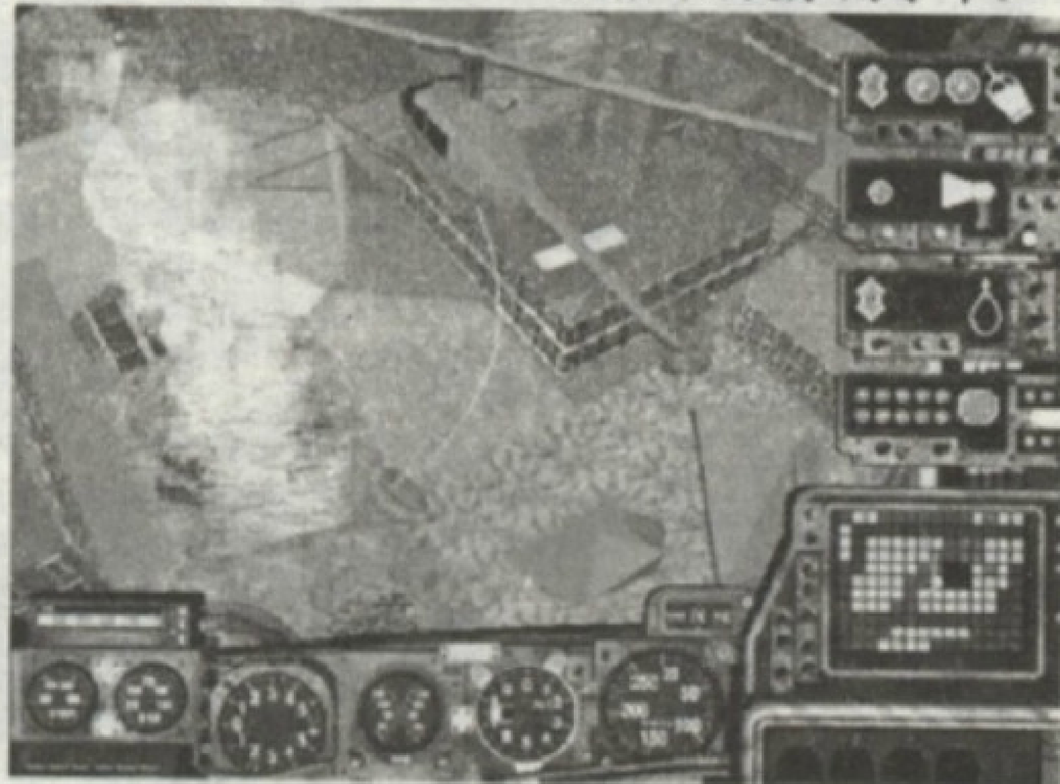
模拟高尔夫在 1996 年 12 月份发行，到时电脑爱好者们会跻身贵族之列，亲身领略一下高尔夫球的无穷魅力。

模拟直升机
SIMCOPTER

北京 玄狐小组:费江枫

载体	光碟	系统	WIN 95
语种	英文	类型	模拟

机会来了！你将能领略一下你在 SimCity 2000 中建造起来的城市，不过不是进入游戏 SimCity 2000，而是登上我们的"直升机"。1996 年年底，《模拟直升机》将会发动起来，届时它会从 MAXI'S 飞到广大玩家的手中。



《模拟直升机》是一个 For Windows 95 的全新模拟类游戏，玩家主要是在城市或山区里执行自己的任务，例如：扑灭工厂大火、追踪罪犯、救援市民等等。如果任务完成出色，就能获得很多奖金，这样你便可以购置各种各样的装备以及新的直升飞机了。另一方面，玩家还可调动和操纵城市中的警察、消防队和救护车。因此，你必须具有非凡的统率能力才能将这几部分工作协调好，从而让他们互相配合共同完成任务。

其实，本游戏最独到的地方就是你不仅可以在游戏本身设计的城市中完成你的任务，还可以进入你在 SimCity 2000 中建造的城市中任意翱翔。这听上去似乎有些不可思议，但又确实是真的。玩家可用游戏中自备的转换器将 SimCity 2000 中的文件进行转换，生成一个三维的立体城市，这是你以前从来没有见到过的。顺便说一下，玩家只能在《模拟直升机》中调入并欣赏 SimCity 2000，而不能通过 SimCity 2000"乘坐""模拟直升机"。

当你坐在"模拟直升机"中俯瞰着高楼林立，街道井然的 SimCity 2000 时，心中油然而生的成就感定会让你感到无比的喜悦和自豪。

恶狼传说 3——通向最终胜利之路

北京 陈雷

载体	光碟	系统	WIN 95
语种	多国语言	类型	动作

相信早在 WINDOWS 95 发行之初，对游戏业发展动向十分关心的朋友们就都听说了一则非常有震撼力的



消息：鉴于 WIN 95 本身杰出的图形性能，日本几家大游戏公司联合成立了一个名为"GAME BANK"的机构。它将致力于把那些街机、电视游戏机上的杰出作品向运行 WIN95 的个人电脑移植。并且扬言要在 1995 年年底之前推出 30 款作品，1996 年更要推出 200 部佳作！（记得这成为了当时促使我升级机器的最重要动力）然而以后的一年里，我们似乎并没有看见"GAME BANK"的大红大紫，各种媒体里也都再很少提到关于它的消息。正当时间眼看就要把这条消息变成一个传说的时候，"GAME BANK"终于"开业"了。首批发行的游戏中，最为引人注目的就当数《恶狼传说 3》——这款在街机、NEO·GEO、SS、PS 都已经发行的格斗人气大作终于也来到了 PC 上。

对于《恶狼传说》系列，相信喜欢格斗游戏的玩友一定不会陌生。《恶狼传说 3》是继《恶狼特别篇》之后的最新力作。游戏中的人物总数虽然有所减少，但其中加入了许多新面孔，并且所有人都增加了新技巧。这次 PC 的这个版本移植度非常高，无论是画面、人物发招、还是音效都与 TV GAME 无异。如果一定要作个比较的话，恐怕你会对我说的话感到吃惊：它在 PENTIUM 100 上的流畅度要比 NEO·GEO 上的同名版本好，人物发招颇有一气呵成的感觉——本人用特瑞(TERRY)发出的火焰拳真是……帅呆了！游戏的场景也被忠实地保留下来，并且由于游戏是运行在 64K 色下的，所以比起其它版本要更加鲜艳、漂亮。《恶狼传说 3》是以一张光碟的形式发行的，其中包含了一部分动画（每位拳手的介绍、正常的过关模式下的有关剧情），不过大部分的 CD 容量都用来刻原声轨。对于"恶狼"的音乐恐怕我只能用"太棒了"三个字来形容：气势宏大、音色丰富、临场感极强。而且游戏结尾还专门有一首主题歌。闲暇之余，你甚至可以把它当作一张 CD 来听。据悉，这些音乐都是 SNK 公司商专门请交响乐团现场演奏灌制而成的。游戏中所有的人物对话也都由职业演员配音并且直接刻在光盘上，这在以往的 PC GAME 中是不多见的。

前面已经说过"GAME BANK"的宗旨，所以不用说《恶狼传说 3》是运行在 WIN 95 下的。如果想跑的流畅，需要 PENTIUM 75+16M 的机器。它将是你见到的 PC 上最好的 2D 格斗游戏之一。

火力

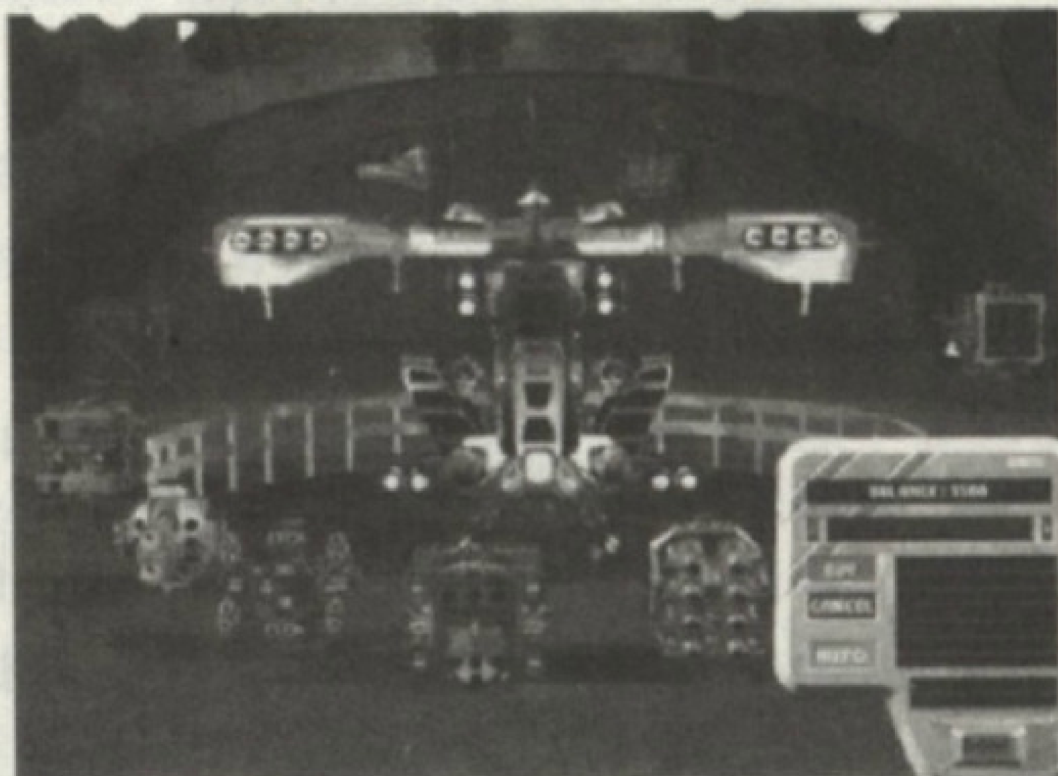
BEDLAM

北京　陈雷

载体	光碟	系统	DOS·WIN 95
语种	英文	类型	动作

《暴力辛迪加》和《铁血十字军》分别摘取了 1994 年和 1995 年的年度最佳 PC 动作游戏大奖，由此便不难看出此类"射击+解迷"游戏在玩家心目中的重要地位。为了顺应这股热潮，今年下半年许多公司都纷纷推出了类似的作品，其中还包括牛蛙和 EA 为上述作品设计的续集 syndicate wars 和 crusader: no regret。虽然这两款游戏的实际质量并不如大多数玩家期待的那么好，但或许是由于借助了前作和公司本身的金字招牌，它们一上市仍然形成了抢购热潮，将其他的竞争对手挤到了一边。这时候大家都顺理成章地认为：今年的年度世界最佳 PC 动作游戏一定将会是在这两位巨人的碰撞中产生。然而恰在此时，一股来自 GT 公司的强大"火力"，正汹涌地向它们袭来……

说到 bedlam，就不得不先说说 GT：从前大家熟悉的 DOOM 系列、《M1A1 坦克》等游戏就是他们发行的。如今随着 WIN 95 日趋成为主流操作系统，GT 已经把工作重点转向了 FOR WIN 95 的游戏。他们保持了一贯善于设计动作类游戏的特点，加之凭借着 WIN95 下 DRECTX 引擎的巨大威力，最近推出的几款游戏可谓个个精品，其中当数 bedlam 最为耀眼，本游戏的情节并不复杂：一艘名为"BEDLAM"的宇宙飞船到一颗行星上执行侦察任务时，不幸被炮火击落。迫降之后发现这个地方到处是异形生物，并且幕后似乎还隐藏一个巨大的阴谋。为了解开这个谜团，并找到返回所需的能量，



飞船的指挥者决定派出一名智能战斗机器人，来完成这个艰巨的侦察任务。游戏者要控制这名机器人在星球不同的地方与敌人展开激烈的战斗。控制方法与 syndicate wars 极为接近，但不同的是射击动作由鼠标右键完成，因而实际操作起来有更好的灵活性。战斗中武器的种类非常丰富：火箭筒、加农炮、掷雷筒、定时炸弹……随着游戏的发展，机器人不断获得奖金，那么可使用的武器还会不断地增加，威力也愈来愈大。游戏的难度也是随着战斗的进行而不断提升的，并且敌人数目是无限的。因此如果太恋战，弹药肯定不够用，所以游戏中首要的任务就是完成指挥者布置的工作，然后尽快返回飞船。游戏的版图非常庞大，总共大约有 50 关，场景变化丰富。由于使用了 DIRECT DRAW 引擎，所以游戏画面的 3D 效果非常强烈：庞大的战机、复杂的堡垒、熊熊的烈火、狰狞的异形无不表现得维妙维肖。游戏的音乐、音效设计也很出色，各种枪炮的声音非常逼真……

如果你已经玩腻了 syndicate wars 和 crusader: no regret，那么便不妨试试 bedlam，相信 GT 的这股强大"火力"不仅是对对手的有力冲击，同样也会给你一个相当的震撼。（注：游戏同时支持 6.0 版本以上 DOS）

MUD巡礼

漫谈网络游戏MUD(九)

搜集整理/北京　迦楼罗

消失的亚特兰提斯

规则

玩家间禁止相互攻击对方(PK)。允许双重上线，但登录三个以上角色将视为违反规定。储存时，等级比你实际等级高的物品，将不会储存下来，但你可以携带直到离线为止。管理者不为系统所造成的CRASH负责，但如有管理者在线上，你可以试着询问是否可以帮你恢复存档。系统的行医者之类的MOB只帮等级十以下的玩家施行治疗等法术，如果你等级超过十级，行医者将不会对你施法。加入高等职业，等级会降回六级，其它属性不变。基本职业每1000点升级一次，高等职业每2000点升级一次。高等级的玩家可以适度帮助低等级的玩家，但禁止代为攻击MOB后逃跑的行为。高等级的玩家可代低等级玩家取得适当的物品，并视情况收取费用。对于系统的错误应迅速回报，并应避免利用CRASH进行装备或金钱收集的行为，管理者可对此类行为处以适当的惩罚。玩家可以对系统进行建议事项，管理者可能会考虑之后再行之。

入门指南

一开始，你就会看到《消失的亚特兰提斯》的欢迎画面，然后它会请你输入你的名字。先想好一个英文名字，系统会让你确认是否使用这个名字，合法的名字仅能使用英文字母，长度在3到12个之间。如果你取的名字和系统里的怪物名称相同的话，系统将会把你的名字视为非法名字，如Zeus、Hera等。你也不能使用与他人英文名字相同但大小写不同的字母，如果你取的名字与他人重复的话，你将会被询问密码，如果密码不符，你的线路将会被中断。

当你确认了名字之后，系统会请你设定一个密码，重复键入两次后，就可以选择性别，性别不影响任何属性，你可以任意选取。

接下来，你要选择六种基本职业之一做为你的职业，你的职业将会影响你的最大属性分布，你可以按下“?”，系统会对基本的六个职业做个简单的说明。

选择完职业之后，接下来则是选择你的种族，你的种族将会影响你的属性的实际分布情形，新玩家最好先按“?”，系统对所提供的十一个种族的基本状况列出一张表格，你可以依照你的职业选择一个你所喜欢的种族，到了这儿，你就完成了基本的设定，便可以进入系统冒险了。进入系统之后，系统将会列出目前《消失的亚特兰提斯》里最新的消息，你可以使用config指令先设定一下基本的参数。

如config　+autoexit：能让你看到自己可以向哪些方向去。

config　+autoloot：能让你打死敌人后自动拿尸体上的东西。

config　+autogold：能让你打死敌人后自动拿死人的钱。

之后，建议你先进入MUD　School训练你的属性，最好先练习知识(WIS)及体质(CON)，对你未来的旅途将有所帮助。

最后，你可以进入 MUD School 进行冒险，MUD School 将提供你最基本的装备及 MUD 里的必要知识，你在每一格通常都有标记(sign)在墙上，你可以读取标记，以了解 MUD 里基本的指令使用方式，基本上的介绍就到此为止。后来的工作就得靠你自己了。

在《消失的亚特兰提斯》里，死亡之后会被传送到炼狱之中，你的躯体将会交给审判室中的死神 (Death Reaper)保管，你在死亡之后将进入孤魂的状态，孤魂无法直接由审判室回到人间，需要经由重回肉体的程序，重回肉体后方能重返人间。15 级以下的初等职业玩家可以利用“regenesis”指令来重造一个肉体，16 级以上及高等职业的玩家则要靠主教来帮助你复活。

复活需要符合下面几个条件：欲重造肉体者，魂魄必须呆在审判室，且等级不得超过主教的等级，否则复活均会失败。给初次死亡者的提示：在炼狱中寻找 note，并依照指示可以迅速抵达审判室，如果你的尸体不是第一具的话，依序使用“exam 1.corpse”、“exam 2.corpse”等到看见你的尸体，再键入“get all n.corpse”就可以取回你的装备了。如果你有隐形的装备，记住要向 Reaper 购买精灵眼泪并服下，你就可以取回尸体中的隐形装备了。

在《消失的亚特兰提斯》里，武器技能是可以重复学习而逐渐熟练的，要想使武器使用更加熟练，先要学习 proficiency 这项技能，学习之后，你就可以到全能格斗家处向他学习特定武器的初等技巧，每种武器至少学习一次以上，才有可能开始逐渐熟练，系统会自行统计你学习到的经验，逐步提升该种武器的熟练等级。即使是最适合的职业对武器的熟练度也只能达到 70%，剩下的 30% 将因种族设定的不同而有所增加。最适合战士类学习的武器是除了弓箭、小刀、匕首和徒手以外的所有兵器；最适合盗贼类学习的武器则是小刀、匕首之类的短兵器；最适合僧侣类学习的武器是徒手；最适合牧师及心灵师学习的武器是撞击型武器，他们不擅长使用切割型的武器；法王和流浪汉学习撞击型武器上限也略为比切割型武器高些；最适合法师类学习的武器只有匕首和木杖。一般而言，法术系人物学习的上限约只有格斗系的上限的二分之一弱到五分之一而已。

目前在《消失的亚特兰提斯》里，护甲会随着不断的使用而折旧损坏，你需要注意装备的磨损程度，如磨损程度太过严重，则应到打铁铺修理，否则护甲将会因损坏太过严重而消失。当一件护甲受到重击时，将会减低它的防护效果。

互斗

本游戏中，玩家无法在平时自由攻击其他玩家，为了弥补这项缺憾，特别新增了对决竞技场的设计，在这里对决共有五个指令。

DUEL ＜victim＞：你可以自由指定 HERO 要求决斗，要求者将需付出 25000 元的参赛保证金，如果不指定目标，则表示向全部 HERO 要求决斗。

ACCEPT：不论你是否为被指定的 HERO，你都可以参加挑战者的双人对决赛，当有人接受后，便进入下注阶段，接受者也需要付出 25000 元的保证金。

STOP：如果一直没有其他参赛者，开启这项挑战者可自由选择继续等待，也可以按下 STOP，但其 25000 元保证金将被没收。

BET ＜number＞ ＜victim＞：下注金钱于某人身上，以期望该人获胜为你赚取一部分金钱。

INFO：参赛双方可利用 INFO 观察对方所有的战斗资料。所有场外人士则可以 INFO 观看两方简单的资料及双方下注的金额。

当 PK 结束后，场外胜方投注者可取得总下注金额之 85% 金额，按下注比例，分摊赌注，胜方可取回保证金再加上总下注金额的 10%，败方则无法赚得金钱，双方在 PK 结束后，可以用 Full Heal 使 Hp 增到上限。

《消失的亚特兰提斯》目前提供第二种玩家对决方式——武斗大会。武斗大会由 Immortal 主办开始后，有八个小时的时间，让玩家使用 FIGHT 指令自由选择加入。比赛开始之后，所有参赛者将随机进入对决竞技场的任意位置，比赛就此展开。开始时，生命与魔法将自动恢复至玩家的上限值，进入武斗大会后生命与魔法将无法恢复，每击败一名对手，系统会自动恢复胜利者 1/2 生命及 1/2 魔法，比赛将持续至残存一人为止。记分方式为胜利者取得失败者的等级平方的积分，落败者 0 分，最后残存者可获自己等级平方的特别加分。所有人可以用 INFO 观看武斗大会的诸位好汉们的现状。

帮派

目前游戏中允许玩家自行组成一个帮派，以便进行玩家间相互的情感及经验的交流，分享 MUD 里的喜怒哀乐。目前提供的帮派指令有以下几个：

makeclan　＜帮派名称＞　要先由一位英雄成为该帮派的领导者，并找齐四位不同的 45 级以上的追随者（此五人不得为 multi－login），再经由 CGS 的引导便可以成立新帮派。

clan　list　列出目前的帮派名称及领导人。

clan　join＜number＞　加入一个帮派，号码可由 clan　list 时读出。

ctell　帮派的内部通讯指令。

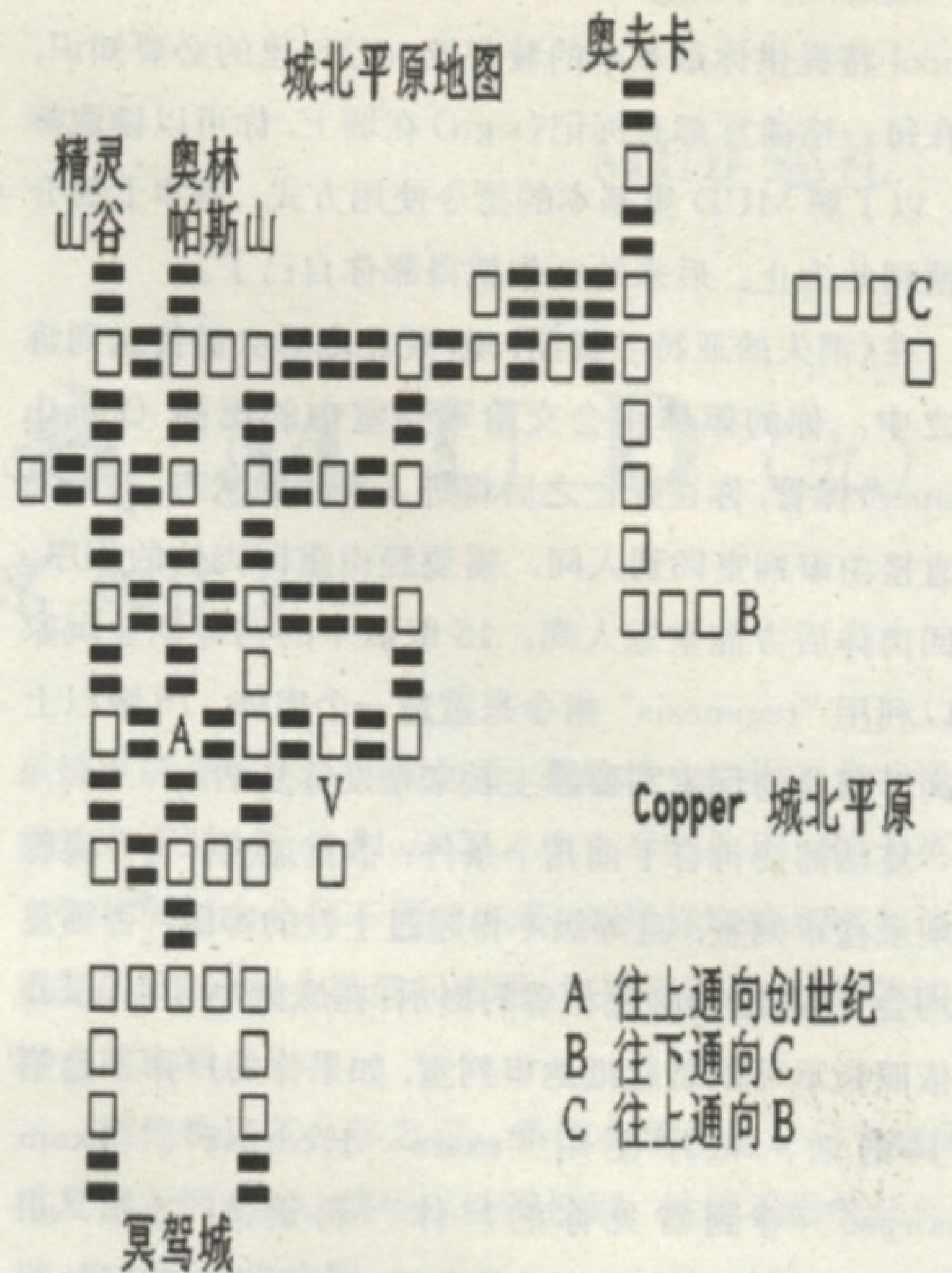
ctitle　更换你在帮派里的称号。

游戏将加入的功能：

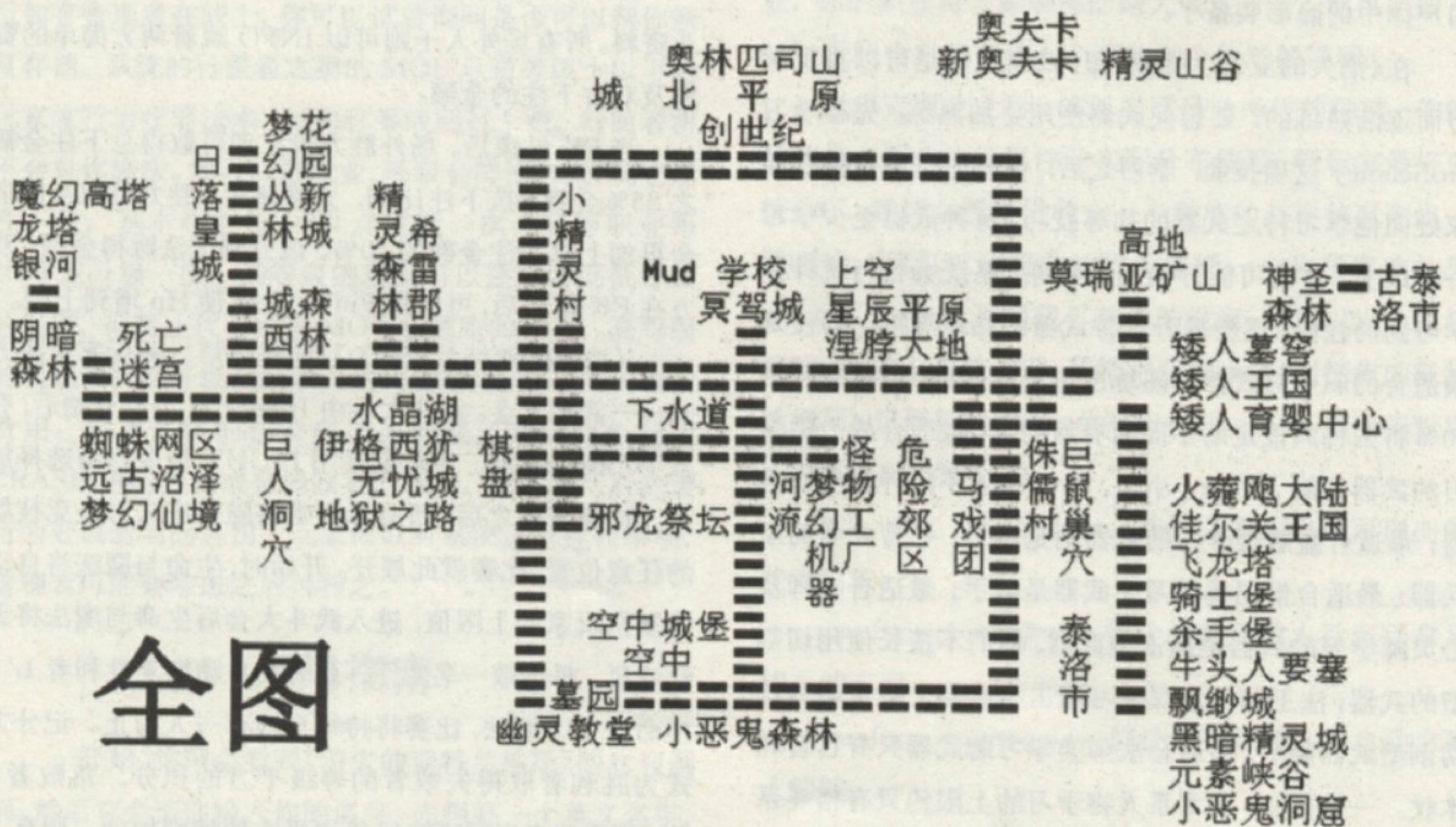
clan　change＜leader＞　将领导人换为另一位英雄。

clan　expell＜character＞　将某人逐出帮派之外。

clan　recall　返回帮派的聚集地



地图



注意事项：系统区域、地狱边缘、神的休息室、对决竞技场在对决武斗时方可进入。死后可达炼狱，向下可达冥帝之府，河流向西北可达少林寺，向西南可达南极大陆，河流向东可达东方大沙漠。



在两年之前，PC GMAE 和 TV GAME 似乎还是水火不相容般地存在于我们身旁，两者之间基本没有交流，想在 PC 上玩 TV GAME 简直就是白日做梦。但随着奔腾级电脑的普及和 WIN 95 的热卖，这一切已是一去不复返了。从《VR 战士》到《D 之食卓》，尽管移植效



果还不尽如人意，但毕竟我们的确能在 PC 上玩到一些 TV GAME 的经典之作。日本的知名游戏制作公司 FALCOM 也顺应这股潮流，打算将其一系列曾在 TV GAME 上轰动一时的作品如《伊苏国》、BRANDISH、XANADU 等系列搬上 PC 屏幕并且汉化，其中打头阵的就是共四集的 RPG 大作《英雄传说》。听到这条好消息，相信各位 RPG 高手们都会为之兴奋不已。那么，就让我们来揭开《英雄传说》的面纱看看其真面目吧！

英雄传说——龙的传人

传说依思鲁哈萨大陆上有一个和平的国度——法雷王国，但是有一天和平的生活被突然出现的怪物打乱了，尽管不久以后怪物就被击退，不过国王却神秘地死去了。唯一目睹此景的国王亲信大臣亚克丹司传达了遗言：六岁的王子赛欧里斯将在其十六岁时继承王位，而在此之前他将在遥远的艾鲁达城居住，政务则由亚克丹司代理。十年一晃而过，正当王子准备前去就位时，却被亚克丹司以冒名顶替的罪名投入牢狱。原来这一切都是由野心勃勃的亚克丹司一手策划的。幸好王子在反抗摄政王的伙伴营救下逃出了监狱。于是赛里欧斯与他结交的朋友——拉努国三王子蓝鹰、反抗军首领亚隆的孙女苏妮亚、游手好闲却法力强大的洛以及大盗贼之孙盖伊开始了寻求复国的艰险旅程……

整个游戏共分五章：王子的旅程、沉默的咒文、国王的证明、被魅惑的国王、妖光的塔。由于是 1990 年的作品，所以游戏采取了传统日式 RPG 的进行方式，简单明了的选单能让任何人都轻易上手，战斗画面也是“勇者斗恶龙”般的正面迎敌。如果你嫌战斗太烦，那么游戏所提供 AUTO 战斗系统可大派用场了，只要事先设定好主角们的行动方式，练功就不再是恶梦。作为 RPG 游戏，咒文无疑是一个不可缺少的部分，《龙的传人》中咒文的学习并非是伴随着等级的上升而“蹦”出来的，相反是用钱购买的。因为每人最多只能记住七种咒文，所以不断地调整咒文以求得最佳组合成了家常便饭。除此之外，FALCOM 公司在游戏中还为玩家设计了一项极其贴心的功能：就是万一全员阵亡了，你有从阵亡的战斗前重新开始、从最后离开的城镇开始以及提取记录三种选择。



虽然《龙的传人》没有华丽的画面与震憾的音效（毕竟这已经是六年以前的作品），但它却有着丰满的人物性格、曲折的故事情节、贴心的操作设计以及 19 首动听悦耳的乐曲（CD 音轨），因此，无论如何《英雄传说——龙的传人》也是一款值得一试的 RPG。

英雄传说Ⅱ——屠龙战记

随着《龙的传人》的成功，FALCOM 公司再接再厉推出了其续集《屠龙战记》。故事紧接着一代的情节，在



赛欧里斯与伙伴们击败了亚克丹司与幕后的恶神阿古林后，古老的依思鲁哈萨大陆又度过了二十年的平安生活，而赛欧里斯的儿子——小王子亚特拉斯也成长为一个如同当年赛欧里斯一样的棒小伙。邪恶是不会让这平静永远保持下去的，一场遍及全大陆的大地震预示着一场新的灾难即将来到。继承了父亲优良血统的亚特拉斯当然不会袖手旁观，他义无反顾地率领子民们面对这场巨大的危机……

人物设定向来是 FALCOM 公司的强项，这一次也不例外。亚特拉斯——理所当然的主角，有着一头漂亮的金发。为了成为象父亲那样伟大的统治者，他独自住在沙斯依岛上的艾鲁达城，虽然很聪明却不喜欢读书，学习魔法更是他心中永远的痛。亚特拉斯最大的兴趣是欺负史莱姆和恶作剧，不过他仍是一个善良坦诚的王子。蓝多——擅长攻击系魔法的魔法师，因为讨厌人们所认为魔法师体格很差的成见，而拼命锻炼身体，从而成为史上第一个有着强健体魄的魔法师，而且他曾下过一番苦功读书，因此知识相当渊博，是一个各方面都相当优秀的杰出人士。芙罗拉——出身名门的贵族小姐，善良温柔，不谙世故，充满爱心。她擅长于回复系魔法，自从梦见女神芙雷亚之后就开始了旅行，希望借助魔法的力量来为有困难的人排忧解难。辛蒂——谜一般的神秘战士，虽然有着女孩般可爱的名字，却也拥有一身强壮的体格。他的记忆是一片空白，而且平日寡言少语，是个看到凶暴敌人就会先逃跑的家伙。

《屠龙战记》除了延续一代中 GAME OVER 后贴心的多重选择，扩充了广受好评的 AUTO 战斗系统——增加了更多的战斗模式与自动回复功能外，还增加了不少新的功能，最引人注目的就是可以亲自为刚升级的角色分配能力值。这一创意也许是源于健壮的魔法师蓝多这一人物设定吧，这样，你可以按照自己的意愿来创造聪明的战士与力量强大的魔法师，从而完成自己梦幻组合。

龙蛋是什么？女神芙蕾亚存在的意义是什么？想知道这些一代中留下问题的答案吗？那么千万别错过精彩纷呈的《英雄传说Ⅱ——屠龙战记》

英雄传说Ⅲ——白发魔女

如果仍是赛里欧斯家庭的冒险故事，也许已无法再激起玩家的兴趣。出于这样的考虑，当 FALCOM 公司在 94 年推出《英雄传说Ⅲ——白发魔女》时，其故事背景远离了依思鲁哈萨大陆，搬到了提拉斯伊鲁这个魔法的世界。杰立欧与克莉丝这两个青梅竹马的玩伴从小生活在临海的拉克比库村，村中有一条不成文的规定，即满 15 岁的少男少女必须出外旅行游历一番，回到村落才会被认为是长大成人了，这一年正好轮到杰立欧与克莉丝来行此成人之礼。此时正值克莉丝的叔叔哈克航海回来，提起了有关白发魔女的传说，于是三人结伴而行，乘坐哈克引以为傲的“鹰爪号”扬帆出海了。在漫长的旅途中，杰立欧、克莉丝与小偷寇比、剑士罗提等形形色色的人们，在精心安排的事件中相遇，并为了探求大陆上关于白发魔女的秘密而奔走。这一切构成了一段段复杂而生动的故事，随着冒险的深入，杰立欧与克莉丝也渐渐地成长起来……

整个游戏的主题并非是正义战胜邪恶，而是一个关



于分离与相逢的主题：短暂的分离是难过的，但与相逢后的喜悦比较起来就显得那么的微不足道；永久的分离也不是真正的分离，因为无论距离多么遥远，在心灵相通的朋友之间是没有真正的分离。《白发魔女》精彩而庞大的故事情节不仅使得其内涵严谨、感人至深、幽默之处令人捧腹，而且人物的喜怒哀乐也随之表现得淋漓尽致。毫无疑问，三代的故事是整个系列中最出色的。

不知为何，FALCOM 公司在《白发魔女》的战斗系统中采用了完全自动的进行方式，即玩家只要率先设定

好人员队列、行动方式等战斗模式，在遭遇敌人时就会自动开打，玩家无需控制也无法控制，虽然这是个为玩家着想的设计，但由于AI并不高，因此受到了许多玩家的指责。



对于喜欢轻轻松松欣赏精彩剧情而厌恶练功砍魔王的玩家来说，《英雄传说Ⅲ——白发魔女》再也合适不过了。

英雄传说Ⅳ——朱红雪

自从1994年的《白发魔女》推出后，FALCOM公司迟迟不推出其续集。直到前不久的WIN 95的大潮席卷了日本之后，它才顺应其热潮，在JWIN 95与游戏机上同时推出了第四作——《朱红雪》。

这一回的故事发生在前作中提拉斯伊鲁大陆——卡卡夫城西边的大国爱尔菲丹，时间则设定在《白发魔女》故事的55年前。主角亚威在得知他还有个妹妹活在世上后，就与好友麦鲁一起开始了千里寻亲的旅程。当他们来到爱尔菲丹时，这里的人们正因为分别信仰泰巴尔杜斯神与欧克多姆神的两种宗教而互相争斗，当带有泰巴尔杜斯神家徽“卡贝沙”的亚威身处在两大势力之间后，他将如何面对考验并寻回亲人呢？



《朱红雪》除了上面提过的主线外，还提供了近百个左右的支线情节，即有近百个开放式的剧本任务供你选择，你可以通过完成任务来赚取费用，当然，不接受任务也是可以的，而且不会对主线构成影响。四代在人物方面做了较大的改动，取消了原来剧情式的人物加入，改为自由组队，由于最多有四人，而游戏中可加入的冒险者有八位，所以如何选择自然就大有讲究了，同时做了改动的还有人物属性系统与升级系统。属性系统是前三作未曾出现的新设定，玩家可通过亚威在童年时被问的七个问题来决定其未来属性，如当问及喜欢吃什么时，回答“肉类”、“蔬菜类”或“两者”这三种都会影响日后主角的体力。人物升级系统的改变体现在经验值被分为武术经验值与魔法经验值，多用武器作战自然就提升武术经验值，多施魔法就会升魔法经验值，当达到一定的等级，就会得到公会的进阶认可，还会有勋章相赠。当然这些不仅仅是摆设而已，靠它可换来一些用钱买不了的特殊装备噢！



至于战斗系统，在总结了前三代的经验后，四代采用了较有弹性的自动战斗系统，除了既可手动，也可自动外，还增加了自动与手动的混合操作：指定某人由电脑控制，某人手动。这样一来，因自动战斗系统的AI不佳而一败再败的情形就不会再困扰玩家了。

除了战斗系统，在魔法上《朱红雪》也做了不少改进，在回复系与攻击系魔法的基础上，游戏还增加了地、火、水、风四种精灵召唤术，每种各有五种等级，并各自具有不同的特性：地精灵的耐力十足、火精灵拥有强大的攻击力、水精灵的防御力出众，而风精灵则在速度上取胜，再加上华丽的施法画面，使得魔法成为四代颇引人注目的一部分。

总之，数倍于前作的地图与故事内容，华丽的作战画面，新增的各项创意，使得《朱红雪》的表现自然绝对使人满意。虽然开放式的剧情使得主线情节略显松散，但这并不影响《英雄传说Ⅳ——朱红雪》成为RPG中的经典之作。





这个月我想为大家介绍的是著名的 Interplay 公司最新的也一定是最好的游戏，在去年秋、冬和今年春天 Interplay 将发行十多个极好的游戏。Interplay 这个名字也许不太好念，但我绞尽脑汁也没能为它起一个好听的名字，我也不愿象某些自作聪明的人管 MAXIS 叫“马克西斯”一样直接叫它“因特普雷”。Interplay 的英文原意是“交互作用”，它具有很深刻和伟大的内涵，因为 Interplay 有一个口号是“By Gamers, For Gamers”，就是由玩家建立，为玩家服务的意思。不要空谈什么教育意义，也不要标榜什么历史革命题材（做砸了就是对历史革命题材的亵渎），真正能为玩家做出优秀的游戏，真正能为玩家服务的游戏公司就是成功的游戏公司。Interplay 组建于 1983 年，在 13 年的时间里，它一直致力于研制和发行优秀的娱乐和教育软件，其中《失落的维京战士》(Lost Vikings)、根据同名科幻系列影片改编的《星舰迷航》(Star Trek)、革命性的射击游戏《天旋地转》(Descent)、美式 RPG 的经典之作《魔石堡》(StoneKeep)，都是极其优秀的作品，而大家玩的很多国际象棋和桥牌游戏也多是出自 Interplay。Interplay 在去年年底和今年年初将进入一个新的高峰，也许这将是她的一个里程碑。

《龙与地下城》(Advanced Dungeons and Dragons)：新的篇章

《龙与地下城》在 RPG 游戏中是一个经典系列，与 Sir-Tech 公司的《巫术》(Wizardry)系列齐名，而《魔眼杀机》(Eye of Beholder) 和《浩劫残阳》(Dark sun)就是这个系列中的著名作品。实际上它是由一个出版幻想小说和棋类游戏的叫 TSR(不是驻留内存的程序)的公司发行的小说改编过来的。在《龙与地下城》的幻想世界中，将世界分为了十二个王国（每个王国都有相应的很多故事），其中最为著名的是“被遗忘的王国”。而 TSR 前年设计了一个包含了所有这十二个王国的骰子游戏，叫《龙之骰子》(Dragon Dice)。在 1995 年以前，SSI 公司一直在制作《龙与地下城》系列的游戏，发行了基于这个系列的 20 多个 RPG 游戏，而其中《魔眼杀机》系列最为著名。由于意见上的分歧，最终 TSR 将《龙与地下城》系列的电脑和电视游戏的制作权授予了 Interplay，而 Interplay 即将发行三款这个系列的游戏，必将使《龙与地下城》再次发扬光大。它们是：《被遗忘的王国之血与魔法》(ForgottenRealms: Blood and Magic)、Descent to Undermountain(一个用《天旋地转》的引擎制作的 RPG)和《龙之骰子》。

被遗忘的王国之血与魔法

来到灾难的年代，来到被长期遗忘的王国中，在那里疯狂的战争正在火、血和魔法铸造的军队之间进行。在王国的一个角落里，巫师们正准备为失传的古代魔法展开一场战争，而你就是他们中的一员。你需要用法力召唤武士、飞龙、海妖和其它更多的种族，用史前的武器装备他们，然后与游牧的精灵部落、黑暗巫师和混世魔王战斗，你能打败它们成为王国的主宰吗？而扣人心弦的情节将你带入了一个充满浪漫、复仇、征服和勇气的故事。我唠叨了半天《龙与地下城》也许给了大家一个错觉，《血与魔法》一定是一个 RPG，其实它是一个大家最喜欢的《命令与征服》或是《魔兽争霸Ⅱ》之类的即时战略类游戏。游戏由被遗忘的王国中的五个故事组成，共 30 个任务，每个任务的场景和需要使用的魔法完全不同，而你可以选择作为邪恶或是正义的一方。画面是特殊的模拟 SVGA，解析度为 320×400，既获得了很漂亮的画面也使游戏运行十分流畅。在游戏中你(下转 48 页)




异形计划 The Raven Project

北京 杨威

想来，前一阵子风靡一时的《烈火战车Ⅱ》已经有不少朋友玩过了，与《烈火战车Ⅱ》相同，《异形计划》也是由 MINDSCAPE 与 CRYO 联手推出。从任天堂红白机和世嘉八位机开始玩游戏的朋友，一定不会对这种光枪射击类游戏感到陌生，当初这可是游戏机和街机上的支柱游戏类型啊。随着以后 RPG、SLG、AVG 等新兴游戏类型的出现，射击游戏的支持者似乎一下子少了许多。毕竟，只是将射击作为游戏的全部内容，必然会使游戏的架构显得单薄。如果没有一些新的元素加入，传统射击游戏的吸引力降低这一趋势是无法改变的。但是，从 1996 年初以来，情况却有了一个极大的改观。光荣的《三国志》系列后劲不足，走势趋缓；智冠的《三国演义Ⅱ》表现平平；MAXIS 的模拟系列几乎没有什么佳作面市，仅仅是在炒冷饭而已；《仙剑奇侠传》热度过后的空白无人填补，《新蜀山剑侠》和《刘伯温传奇》实在难与之比肩……与这些相反的是，今年却完完全全是一个动作射击游戏的丰收年，《无悔的十字军战士》系列、QUAKE、《银河飞将Ⅳ》、《辛迪加战争》、《时空游侠》、TERRANOVA 这些光芒四射的重量级作品无一不含有射击的成份。而正宗的射击类游戏又怎甘寂寞？也趁着这个势头“重入江湖”。远的不说，单是近期，优秀的射击游戏就有 VIRGIN 发行的《生化悍将Ⅱ》、WEA 发行的 RAVAGE 和移植自次世代游戏机的《VR 战警》以及本文要介绍的《异形计划》。

射击游戏再次掀起狂潮可不是单纯的回归，它们吸收了众多其它游戏种类的优点，已经有了长足的发展。除了《VR 战警》以外，其它三款游戏都是双光碟，单是这超过 1G 的容量也足以让人侧目而视。以《异形计划》为代表，它们又都有一些共同点：引人入胜的剧情、大量精彩的过场动画、复杂多变的场景、流畅的战斗画面等不一而足。



在外星异形人的大举入侵下，地球防卫军节节败退，地球不幸落入了异形的掌握之中。为了逃脱最终被毁灭的命运，你加入了反抗组织，在太空、海底、城市、沙漠等所有地方与入侵者展开了不屈不挠的战斗。游戏共有四种作战方式，除了可以驾驶超过五种的战机与敌人作战外，还有一些任务必须要在武装机器人和固定炮塔里完成。

大量真人出演的过场电影为游戏提供了一个很好的气氛，不仅构造了一个完美的剧情，还将一场一场的战斗有机地联系在一起。电影背景大部分以 3D 制作完成，演员表演精彩（只是化妆有些问题，难道在演员的腮帮子上糊一些面粉，再装几颗獠牙，就是异形了吗？），背景音乐气势宏大、雄浑有力，使人不禁回忆起当初看《银河帝国反击战》时的情景，颇有些大片的感觉。

游戏的场景变换非常大，不象一般的游戏。你每执行完一个任务都会到一个固定的基地，让人觉得有些枯燥，而在《异形计划》中，你必须在各个地方作战，而战斗结束后你回到的基地都不尽相同。在星际母舰中有一个训练室很有意思，你可以利用里面的高级战术模拟仪模拟出真实的战斗，你可以操纵不同的武器，在不同的地形上与不同的敌人进行战斗，以此来提高自己的战斗技能。虽然战斗拟真度非常高，你却是百分之百安全的。

游戏的操控十分简单，有的任务必须要使用键盘操作（F1－F4 控制速度，数字键选武器，T 锁定一个最近的目标，F11、F12 改变雷达搜索范围），而在许多任务中却是一只鼠标解决问题（鼠标左键射击，右键是用来完成一些特殊任务的），记得在游戏中要常常用 M 键调出地图来比较方向，否则可就是没头的苍蝇胡乱撞了。

优秀的画面质量、流畅的速度、激烈的战斗，如果你是一个射击迷的话，一定要去玩玩《异形计划》啊！



对《如何编制 RPG 游戏》一文的补充

江苏　黄明

读了浙江竺强同志《如何编制 RPG 游戏》(见本刊今年 10 月、11 月两期,以下简称《如》)连载的第一回后,第一印象是总体不错,至少没有让初学者向 BASIC 编游戏方向发展,尤其是看到近来市面上关于编写游戏的书文频频发表,深为国内游戏开发之兴起而高兴。不过欣喜之余,我对该文中的部分内容仍有些疑问,当然,这也可能是仁者见仁智者见智的问题,下面一一列出供大家商榷,为了便于说明,本文也同该文一致,用与 TURBO C 兼容的 BORLAND C++3.1 描述一些例程。

首先是图形模式问题,《如》提出了利用 BORLAND 公司图形接口的方法(即 BORLAND C++3.1 中的 BGI)。据笔者所知,除了一些日本 16 色的 PC98 游戏外,现代的商业游戏是不会也不可能用 BGI 来作图的,理由当然是 BGI 为了考虑各种机型、显示卡的兼容性,在速度上做了很大牺牲。坦率地说,笔者在开发从 320×200 的 256 色到 640×480 的 1677 万色图形函数中,即使采取"不予优化"、"让 CPU 做乘法"等"减慢措施",也还"没有办法"写出比 BGI 更慢的函数(开个玩笑),而且,BGI 不支持商业化游戏最常用的 VGA13h 模式:320×200 的 256 色,更不直接支持屏后缓冲等游戏设计中的重要技巧。因此几乎没有人(我想也包括竺强同志本人)用 BGI 去开发商业游戏。《如》文中提供了 640×480 的 16 色模式的初始化函数,对 13h 模式讳莫如深。其实,13h 模式也没什么神秘的,用 ROM BIOS 调用就可以了,反正是游戏开始前的函数,快一点慢一点关系不大。EXP1 是 VGA13h 模式初始化的例程,读者可编译运行,进入 VGA13h 模式后按任意键可回到原来的文本模式下:

EXP1:

```
#include<conio.h>
void main(void)
{
    asm mov ah,0
    asm mov al,0X31//320×200×256VGA GRAPHICS MODE
    asm int 10h
    getch();//PRESS ANY KEY
    asm mov ah,0
    asm mov al, 0x03// RESTORE VGA TEXT MODE
    asm int 10h
}
```

其次是画点问题,写点是所有其它图形函数的根,由于绘图、块传送等函数要成千上万次地调用画点函数,画点函数稍快或稍慢一点都会对游戏产生重大影响。《如》文只介绍了两种方法,较慢的 ROM BIOS 调用法和较快的直接写显示 RAM 法,而没有提供任何实用的函数(其实还可以使用 BGI 接口函数,竺强同志未提及,可见作者本人开发游戏并未利用文中的 BGI 调用法)。这里笔者向大家提供例程 EXP2,介绍一种直接写屏画点法,该函数虽然用 C 写成,但经测试,绝不比用汇编语言来写慢多少。

EXP2:

```
#include"conio.h"
long DisplayAddr = 0xa0000000;// the address of graphics display
void Putpixel(int x,int y,int c);
void main(void)
{
    int x,y,color;
    asm mov ah,0
    asm mov al,0x13
    asm int 10h
    //fill the screen by 256 color:
    color=0;
    for(y=0;y<200;y++)
```

```
    {
      for(x=0;x<320;x++)
        {
          if(color++==256)   color=0;
          Putpixel(x,y,color);
        }
      x=0
    }
   asm  mov  ah,0
   asm  mov  al,0x03
   asm  int  10h
}
//c  is  color;
void  Putpixel(int  x,int  y,int  c)
{
//((y*320+x)=(y<<6)+(y<<8)):
*((unsigned  char  far*)(DispalyAddr+(unsigned)((y<<6)+(y<<8))+x))=c;
}
```

再有是“精灵”在背景上保持动态的问题，“精灵”文名“SPRITE”，起源于 ATARI 游戏时代，说白了就是基于硬件的角色动画，在 APPLE 机、FC、MD、SFC、土星、PS 等机种上是通过硬件实现的，而在先天不足的 PC 上则是通过软件实现的，因此游戏机角色动画性能比同档次的 PC 机快得多。今天在 PC 机上实现角色动画，实际上不是《如》文所述的用绘图函数定义角色（这样太慢，而且无法描述复杂角色），而是定义为某种复杂的数据结构（或类），角色的各种状态（位置、装备、HP、MP……等等）和图形数据（包括角色在不同方向和不同状态的图形）都包含其中。角色的运动也不是《如》文中所言简单地用 XOR 等方式实现的（色彩会变化），而是用位图的局部存取或在特定条件下用调色板动画实现的，这是一个很大的话题，只能另寻机会详述了。《如》文中提及用 ANIMATOR PRO 绘制角色，一点不错，但至少应指出读者应先学会调用、转换 GIF 或 PCX 图像至 BORLAND C 图像格式的方法，否则，初学者只会一头雾水，不知从何入手。其实要了解上述工业标准图像格式的转换和运用，市面上书刊不少，有心的读者不妨多找找。

《如》文中还提出较大的“精灵”（角色）会引起图象闪烁的问题，并表示“CPU 显示卡的速度越快，精灵就可以设计得越大”。实际上，CPU 再快（双 PENTIUM PRO+128 位 IMAGE 显示卡?），精灵快速运动时（更不用说背景重绘了）还是有明显的闪烁。设计游戏时消除闪烁的唯一方法是利用屏后缓冲或页交换技巧。常用的屏后缓冲方法是先在常规内存中开辟一大于或等于 65K 视频缓冲区的屏后缓冲区，绘图或进行位图块传送时先将图像置于屏后缓冲区，再一次性快速将整幅图像送入视频缓冲区内，这样可有效地消除闪烁。这是开发高质量商业游戏的基本技巧，《如》文中应当提及，以免初学者整天将时间耗费在研究角色大小与闪烁程度的关系上。

关于较简单的键盘控制，《如》文未提及清键盘缓冲区和调节键盘延迟和响应速度的问题，前者在游戏者选择类似“是”或“否”这样的问题之前显得非常重要，读者可看一下 EXP3 的例程，后者直接影响到游戏的操作性，读者可查阅有关 DOS 软中断调用手册。

```
EXP3
void  main(void)
{
CHK: asm  mov  ah,11
     asm  int  33
     asm  or   al,al
     asm  jz   RET
     asm  mov  ah,7
     asm  int  33
     asm  jmp  CHK
RET: return;
}
```

还有边界识别问题，现代游戏的背景必须考虑质感、纹理、光影等问题，每种拼图都由大量色彩构成，绿色的树林中可能掺入了黄色，黄色的墙上可能有星星点点绿色，《如》文中检查角色周围各点的颜色以判定边界的方法并没有多少实际意义。实际上，RPG 游戏地图的每个拼图多半对应于某个数组或其它数据结构，边界判定是依据这一数组进行的，《如》文的方法只适用于早期的简单背景游戏（如黑白的“小蜜蜂”等），用在 RPG 上一般是不现实的。

最后，RPG 离不了软硬件卷轴、中断、图形特效等大量技巧，这些《如》文开始时都应提出，使读者有个完整的概念。另外，由于现在游戏对角色、拼图、动画、菜单等处理非常细致，加上屏后缓冲等技巧的应用，640K 常规内存是远远不够的，因此有心的读者还应学会扩展内存和扩充内存的使用或保护模式编程。

综上所述，本文无意对《如》一文全面否定，竺强同志将自己的经验和盘托出，这是一件有利于游戏开发者的好事，本文的观点是作为其必要的补充，以便有心于游戏开发的读者少走弯路，早日拿出自己的高质量作品。

烈火战车
MEGARACE

修改为圈数不受限制的方法：

将光盘上的 RACEPRG.EXE 文件复制到硬盘的安装目录中，进入 PCTOOLS，修改此文件，将 SECT0004，DISP0160 的 01 改为 00，并对运行的批处理文件做相应的修改。

广东　梁灿辉

时空游侠
Time Commando

使用下面的密码在密码菜单中就可选关：

	Normal	Haard
Roman Empire：	QJSLVABL	SOIOLGNK
Japanese Middle Age：	KAYAGEAF	TFJSVJMC
European Middle Age：	MZFSPQDD	XFYAMXIE
Conquistadors：	AVMJFGGU	ZOVASAIV
Wild West：	EVBSVICV	BODSGWLW
Modern Wars：	YLHHGXBO	VEJHMQKO
Future：	ALPYPJFO	ZEYPCEHQ
Beyond Time：	YBULVABN	HMFDLGNN

北京　盛风

金庸群侠传

各存盘文件分别为 R1、R2、R3。作为修改（笔者是用 PCTOOLS），只修改扩展名为 GRP 的即可。

1.从 SECT0000 的 DISP0036 至 SECT0001 的 DISP0315 为物品代码存放处，占两个字节。

2.从 SECT0001 的 DISP0354 至 SECT0002 的 DISP0021 为主人公各种状态及参数存放处。从 DISP0354 开始，分别为等级（1E00 为最大）、经验值（60EA 为最大）、生命值（E703 为最大）、生命值最大值（E703 为最大）。从 DISP0450 开始为所修炼成的武功名称地址存放处。每两种代码之间以 00 分隔。从 DISP0470 开始为各种武功修炼的等级，E703 为 10 级（最大）。

3.从 DISP0406 开始分别为内力值（最大为 E703）、内力最大值（最大为 E703）及攻击力、轻功、防御力、医疗能力、用毒能力、解毒能力、拳掌功夫、御剑能力、耍刀能力、特殊兵器、暗器技巧（最大值都为 6400）；DISP0436 为品德指数地址存放处（最大值为 64）；DISP0442 为声望值地址存放处（最大值为 FF）。

4.从 SECT0002 的 DISP0022 开始为胡斐等能够加入你队伍的人的各种状态及参数存放处，所占长度与主人公相同，修改方法也类似。现举几个例子，令狐冲的地址是在 SECT0014 的 DISP0044；张无忌的地址是在 SECT0004 的 DISP01C8；石破天的地址是在 SECT0015 的 DISP0066；胡斐的地址是在 SECT0002 的 DISP0018。

5.另外，在玩的过程中你是不是觉得诺大一个版面，走起来太麻烦呢？告诉你个好办法，先用 FPE 或 GW 搜出罗盘的两坐标地址，然后把你想要去的地址换算为十六进制数，再高位取反后用 FPE 的写内存功能填进去就行了。比如南贤居所在坐标是（388，325），换算为十六进制数就是（0184，0145），高位取反后便是（8401，4501）分别填入搜出来的横坐标与纵坐标地址，然后动一下方向键就到了，象不象孙悟空的瞬间移动大法？也可用 PCTOOLS 修改存档文件中的主人公坐标，SECT0000 的 DISP0004 至 DISP0005 为横坐标，DISP0006 至 DISP0007 为纵坐标，而船的位置是在 SECT0000 的 DISP000E 至 DISP000F 为横坐标，0010－0011 为纵坐标。

物品代码

00 康倍特	0B 人参	17 天心解毒丹	23 天山雪莲	2F 凌波微步
01 精气丸	0C 白云熊胆丸	18 回阳五龙膏	24 通犀地龙丸	30 子午针灸经
02 白岚氏鸡精	0D 九花玉露丸	19 牛黄血竭丹	25 千年冰虫	31 华佗内昭图
03 小还丹	0E 九转灵宝丸	1A 六阳正气丹	26 莽牯朱蛤	32 胡青牛医书
04 玉洞黑石丹	0F 田七沙胆散	1B 朱睛冰蟾	27 紫霞秘笈	33 五毒秘传
05 玉真散	10 九转熊蛇丸	1C 茯苓首乌丸	28 小无相功	34 毒经
06 三黄宝腊丸	11 无常丹	1D 千年灵芝	29 十八泥偶	35 药王神篇
07 玉灵散	12 镇心理气丸	1E 蛇胆	2A 神照经	36 铁掌拳谱
08 天香断续胶	13 生生造化丹	1F 玉宝花蜜酒	2B 易筋经	37 七伤拳谱
09 黑玉断续膏	14 天王保命丹	20 腊八粥	2C 洗髓经	38 天山六阳掌
0A 金牛运功散	15 宝济丸	21 大蟠桃	2D 梯云纵心法	39 玄冥神掌
	16 黄连解毒丸	22 千年人参	2E 神行百变	3A 太极拳经

3B 龙象般若功
3C 太玄经
3D 黯然销魂掌
3E 降龙十八掌
3F 北冥神功
40 吸星大法
41 神木王鼎
42 六脉神剑谱
43 松峰剑谱
44 泰山十八盘
45 回峰雁荡剑法
46 七星剑谱
47 两仪剑法
48 金蛇秘笈
49 玉女素心剑法
4A 苗家剑法
4B 太极剑法
4C 达摩剑谱
4D 玄铁剑法
4E 辟邪剑谱
4F 独孤九剑
50 血刀经
51 火焰刀法
52 反两仪刀法
53 狂风刀法
54 胡家刀法
55 霹雳刀法
56 毒龙鞭法
57 黄沙万里鞭法
58 满天花雨
59 霹雳秘笈
5A 含沙射影
5B 左右互搏之术
5C 乾坤大挪移
5D 葵花宝典
5E 九阴真经
5F 九阳真经
60 飞蝗石
61 金钱镖
62 飞刀
63 菩提子
64 金蛇锥
65 霹雳弹
66 毒蒺藜
67 玉蜂针
68 冰魄银针
69 黑血神针
6A 玄铁剑
6B 君子剑
6C 淑女剑
6D 倚天剑
6E 金蛇剑
6F 凝碧剑
70 血龙剑
71 白虹剑
72 周公剑
73 血刀
74 冷月宝刀
75 屠龙刀
76 绿波香露刀
77 霹雳狂刀
78 软猬甲
79 金丝背心
7A 乌蚕衣
7B 恶皮护甲
7C 玉蜂浆
7D 黑木令牌
7E 梨花酒
7F 翡翠杯
80 七宝指环
81 神仙美女图
82 大燕传国玉玺
83 大燕皇帝世袭图表
84 赏善罚恶令
85 两页胡家刀法
86 断肠草
87 闯王军刀
88 玄冰碧火酒
89 苗人凤眼毒解药
8A 羊羔坐臀
8B 小牛腰子
8C 小猪耳朵
8D 獐腿肉
8E 兔肉
8F 神杖
90 飞狐外传
91 雪山飞狐
92 连城诀
93 天龙八部
94 射雕英雄传
95 白马啸西风
96 鹿鼎记
97 笑傲江湖
98 书剑恩仇录
99 神雕侠侣
9A 侠客行
9B 倚天屠龙记
9C 碧血剑
9D 鸳鸯刀
9E 七心海棠
9F 可兰经
A0 唐诗选辑
A1 红钥匙
A2 橙钥匙
A3 黄钥匙
A4 绿钥匙
A5 蓝钥匙
A6 紫钥匙
A7 铁钥匙
A8 铜钥匙
A9 银钥匙
AA 金钥匙
AB 药材
AC 硝石
AD 一朵蓝花
AE 银两
AF 闯王藏宝图
B0 玉笛谁家听落梅
B1 广陵散琴曲
B2 刘仲甫呕血棋谱
B3 张旭率意帖
B4 溪山行旅图
B5 一撮金毛
B6 罗盘
B7 带头大哥书信
B8 手帕
B9 林震南遗言
BA 智慧果
BB 鸳刀
BC 鸯刀
BD 武林帖
BE 明教铁焰令
BF 成昆人头
C0 真武剑
C1 金盆洗手请帖
C2 烧刀子酒
C3 铁铲
C4 槟榔
C5 皮衣

武功代码

01 野球拳
02 武当长拳
03 罗汉拳
04 灵蛇拳
05 神王毒掌
06 七伤拳
07 混元掌
08 寒冰绵掌
09 鹰爪功
0A 逍遥掌
0B 铁掌
0C 幻阴指
0D 寒冰神掌
0E 千手如来掌
0F 天山六阳掌
10 玄冥神掌
11 冰蚕毒掌
12 龙象般若功
13 一阳指
14 太极拳
15 空明拳
16 蛤蟆功
17 太玄神功
18 黯然销魂掌
19 降龙十八掌
1A 葵花神功
1B 化功大法
1C 吸星大法
1D 北冥神功
1E 六脉神剑
1F 躺尸剑法
20 青城剑法
21 冰雪剑法
22 恒山剑法
23 泰山剑法
24 衡山剑法
25 华山剑法
26 嵩山剑法
27 全真剑法
28 峨嵋剑法
29 武当剑法
2A 万花剑法
2B 泼墨剑法
2C 雪山剑法
2D 泰山十八盘
2E 回峰落雁剑法
2F 两仪剑法
30 太岳三青峰
31 玉女素心剑
32 逍遥剑法
33 慕容剑法
34 倚天剑法
35 七星剑法
36 金蛇剑法
37 苗家剑法
38 玉萧剑法
39 玄铁剑法
3A 太极剑法
3B 达摩剑法
3C 辟邪剑法
3D 独孤九剑
3E 西瓜刀法
3F 血刀大法
40 狂风刀法
41 反两仪刀法
42 火焰刀法
43 胡家刀法
44 霹雳刀法
45 神龙双钩
46 大轮杖法
47 怪异武器
48 炼石弹
49 叫化棍法
4A 火焰发射器
4B 鳄鱼剪
4C 大蜘蛛
4D 毒龙鞭法
4E 黄沙万里鞭法
4F 雪怪
50 判官笔
51 持棋盘
52 大剪刀
53 持瑶琴
54 大莽蛇
55 金花杖法
56 神龙鹿杖
57 打狗棍法
58 五轮大法
59 松风剑法
5A 普通攻击
5B 狮子吼
5C 九阳神功

湖北 王利 朱涵 北京 夏非 张昱

1. 仙剑奇侠传（3410 票 → 大宇）



2. 命令与征服（3126 票 → WESTWOOD）



3. 大航海时代Ⅱ（2484 票 → 光荣）



4. 三国志英杰传（2149 票 → 光荣）



5. 大富翁Ⅲ（2094 票 ↑2 大宇）



GAME

首选游戏排行榜

1. 仙剑奇侠传（1529 票）
2. 命令与征服（1367 票）
3. 大航海时代Ⅱ（323 票）
4. 三国英杰传（208 票）
5. 魔法门之英雄无敌（154 票）
6. 魔兽争霸Ⅱ（151 票）
7. 足球 96（130 票）
8. 三国志Ⅴ（94 票）
9. 金庸群侠传（84 票）
10. 炎龙骑士团Ⅱ（81 票）

一 九 九 六 年

1. 仙剑奇侠传（17400 票）
2. 三国志英杰传（13666 票）
3. 大航海时代Ⅱ（13099 票）
4. 命令与征服（12291 票）
5. 模拟城市 2000（12207 票）
6. 三国志Ⅳ（11525 票）
7. 炎龙骑士团Ⅱ（8602 票）
8. 魔法门之英雄无敌（8079 票）
9. 魔兽争霸Ⅱ（7256 票）
10. 大富翁Ⅲ（6977 票）
11. 毁灭战士Ⅱ（6802 票）
12. 足球 96（6369 票）
13. 倚天屠龙记（6051 票）
14. 轩辕剑外传——枫之舞（5719 票）
15. 太阁立志传（5123 票）
16. 美少女梦工场Ⅱ（4140 票）
17. 中国（3983 票）
18. 太阁立志传Ⅱ（3179 票）
19. 天使帝国Ⅱ（2462 票）
20. 航空霸业Ⅱ（1982 票）
21. 鹿鼎记（1864 票）
22. 新蜀山剑侠（1629 票）
23. 天翔记（1553 票）
24. 武将争霸Ⅱ（1361 票）
25. 沙丘魔堡Ⅱ（1349 票）

龙虎榜

11—30名游戏排行榜

11. 炎龙骑士团Ⅱ	(1375票)	21. 毁灭公爵 3D	(415票)
12. 毁灭战士Ⅱ	(880票)	22. 极品飞车	(405票)
13. 太阁立志传	(735票)	23. 天使帝国Ⅱ	(348票)
14. 三国演义Ⅱ	(728票)	24. 金庸群侠传	(321票)
15. 三国志Ⅴ	(682票)	25. 航空霸业Ⅱ	(293票)
16. 倚天屠龙记	(642票)	26. 运镖天下	(225票)
17. 美少女梦工场Ⅱ	(603票)	27. 卧龙传	(203票)
18. 轩辕剑外传——枫之舞	(574票)	28. 无悔的十字军战士	(201票)
19. 中国	(454票)	29. 官渡	(191票)
20. 新蜀山剑侠	(426票)	30. 傲气雄鹰	(187票)

年度大榜

26. 武状元——黄飞鸿	(1294票)	38. 傲气雄鹰	(961票)
27. 轩辕剑Ⅱ	(1291票)	39. 运镖天下	(953票)
28. 三国演义Ⅱ	(1278票)	40. 无悔的十字军战士	(952票)
29. 毁灭战士	(1260票)	41. 龙腾三国	(949票)
30. 卧龙传	(1207票)	42. 三国志Ⅴ	(935票)
31. 命运之手	(1117票)	43. 真人快打Ⅱ	(933票)
32. 中关村启示录	(1072票)	44. 毁灭公爵 3D	(928票)
33. 明星志愿	(1071票)	45. 文明Ⅱ	(921票)
34. 极品飞车	(1061票)	46. 三国志孔明传	(908票)
35. 官渡	(1045票)	47. 极道枭雄	(903票)
36. 大航海时代	(1027票)	48. 钢铁雄师	(892票)
37. 银河英雄传说Ⅳ EX	(1006票)	49. 阿曼尼斯传说Ⅲ	(872票)
		50. 双子星传奇	(850票)

6. 足球 96 (1864票 → 电子艺界)



7. 魔法门之英雄无敌 (1853票 ↑2 NEW WORLD COMPUTING)



8. 魔兽争霸Ⅱ (1793票 ↑2 Blizzard)



9. 模拟城市 2000 (1739票 ↓1 MAXIS)



10. 三国志Ⅳ (1601票 ↓5 光荣)



一九九六年年终榜评 暨十二月榜评

从1996年1月到12月，TOP TEN的累积票数已突破200,000票。累积投票人数已在30,000人次以上，仅本期投票人数就突破了5000。一个人独玩游戏，虽能感到其中的嘻笑怒骂，但总有一股淡淡的孤独。我们这个小小的TOP TEN为广大玩友提供了一个交流的机会，希望在新的一年里TOP TEN仍能得到各位的支持。

许多读者来信说，我们的TON TEN太过大众化，更新速度太慢。最近，随着中国电脑信息事业的蓬勃发展，这个速度被大大加快了。这期TOP TEN中，《金庸群侠传》突飞猛进到了首选榜第9名，《文明Ⅱ》也慢慢地到了32名……所以，只要游戏做到富有新意，能有效的激起玩家的共鸣，就能被广大玩家所接受。

《仙剑奇侠传》在一年中虽有一点波折（曾两度被《三国志英杰传》取而代之），但年底仍保持第一的位置，已不只是三连冠或五连冠的荣誉了。其实，做为一个角色扮演游戏，不可能有人连续玩上一年。不过当填写选票时多数玩过它的人都会被它勾起丝丝回忆。

《命令与征服》、《三国志英杰传》和《大航海时代Ⅱ》是《仙剑奇侠传》最有力的对手，曾数度雄居亚军，其中"英杰传"还两度把"仙剑"拉下马。战略游戏的内涵虽比角色扮演游戏要稍差一筹，但可玩性要高上许多。许多C&C迷将《命令与征服》玩了十几乃至几十遍，再加上联线对战，自称对它的每种变换都了然于胸。

《模拟城市2000》和《三国志Ⅳ》的光芒已经渐渐熄灭。说实在的，三国游戏出的太多了，再好的题材使用也要有限度。一个题材被重复了十几乃至几十遍，还能有什么新意可言？《魔兽争霸Ⅱ》这类即时战略游戏能够更好地吸引玩家的注意力，提供更大的挑战性和刺激感。面对这些新类型游戏的冲击，游戏界将会用什么变换呢？

《大富翁Ⅲ》、《足球96》、《魔法门之英雄无敌》的成长是平稳而悄然的。选票一点点的积累、增加。"物是人非事事休"，年初的《轩辕剑外传——枫之舞》、《太阁立志传》、《中国》、《毁灭战士Ⅱ》、《美少女梦工场》、《倚天屠龙记》等游戏已悄然退出了前十名。

现在的TOP TEN，角色扮演游戏、桌上游戏、体育游戏和经营游戏各占一成，战略游戏则占了六成。之所以战略游戏这么受人钟爱，小弟以为战略游戏变化多端，耐玩性相当高，而且国外的排行榜也是如此，大家不必感到奇怪。随着《三国志Ⅴ》、《三国演义Ⅱ》、《魔法门之英雄无敌Ⅱ》等游戏的流行，1997年的排行榜会不会还是以战略游戏为主角呢？

（Sorry，上期TOP TEN因排版错误，第8名票数应为1306票。）

晶合实验室（鲲）

十二月幸运读者

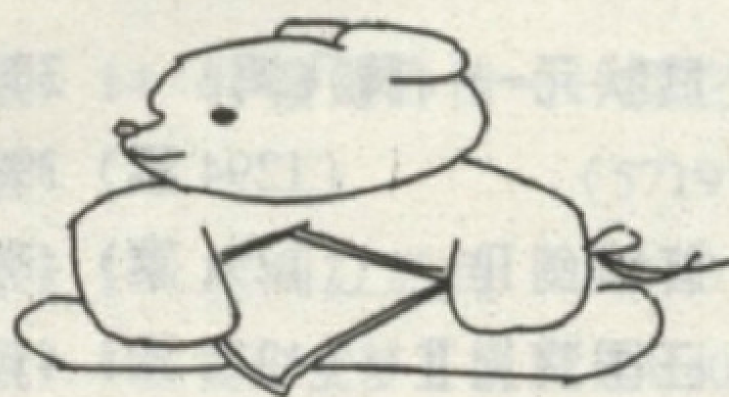
祝宁	山东东营市	顾浩	江苏苏州市	陈强	四川德阳市
张璇	山东青岛市	陈谏	上海浦东新区	周萍	四川简阳市
田静	哈尔滨南岗区	张宏斌	上海交通大学	李元元	陕西西安市
岳军威	黑龙江大学	邵海涛	天津河西区	于桂枝	陕西西安市
李丛	吉林大学	王榕	天津空军464医院	戴奕琴	广西南宁市
左书文	辽宁铁岭市	王海艳	山西阳泉市	梁峻峰	广西北海市
徐飞	辽宁大连市	周捷	江西南昌市	梁昆	广东从化市
马捷	内蒙古呼和浩特市	吴丹	湖北武汉市	甘瑞欣	贵州都匀市
刘林	河北承德县	李文兰	湖北咸宁市	刘澄宇	湖南冷水江市
王亚萍	浙江宁波市	宋振宇	河南洛阳市	林士海	福建龙岩市
陈凌宏	浙江舟山市	赵冬霞	北京石景山区	范亚威	甘肃兰州市
刁云丽	安徽芜湖市	赵瑾	北京理工大学	夏晓红	云南航空公司
高维孝	安徽蚌埠市	华怡	北京育才学校		
黄霁蓓	江苏南京市	赵军	新疆哈密市		

本期奖品为：北京金盘电子有限公司提供的《时空游侠》、《死亡地带》、《古墓丽影》共20套

三好电脑厅提供《命令与征服》20套

上期奖品因故改由《大众软件》杂志社提供。

九六第四季度幸运读者



莫自明	广西南宁市	姜智勇	湖北武汉市
李振一	山东工业大学	郑武	湖南株州市
高伟娜	黑龙江哈尔滨市	冯晓东	甘肃兰州市
刘群	吉林长春市	任昌智	四川重庆市
尹兴刚	辽宁大连市	刘葆林	陕西西安市
赵凯锋	北京顺义县	李波	江西南昌市
孙淼	北京工大附中	詹伟中	广东汕尾市
郭道清	上海浦东新区	周霖	江苏无锡市
王勇	河南平顶山市	李飞	贵州凯里市
高波	河北保定市	朱梦开	浙江杭州市

注：第四季度幸运读者的奖品为北京双语电子有限公司提供的《FPE5.0》。

第二届大众软件奖

“第二届大众软件奖”活动由大众软件杂志社主办，从1996年9月1日始至1997年6月30日止。目前，协办单位有北京晶合顺达计算机公司，赞助单位有北京双语公司，深圳龙丽图实业有限公司，北京尚洋电子技术公司。欢迎有实力的单位参加本次活动，将公司优秀产品献给广大读者朋友。《大众软件》愿为厂家和读者间架筑友谊之桥梁。

有关“第二届大众软件奖”奖项设置如下：

“第二届大众软件奖”奖品

奖项	获奖人数	奖品
特等奖	1名	高配置奔腾多媒体计算机一台
一等奖	3名	价值约4000元的电脑软硬件
二等奖	20名	价值约1800元的立体眼镜一副 （已由深圳市龙丽图实业有限公司提供）
三等奖	50名	价值约500元的电脑软硬件
四等奖	200名	价值约200元的电脑软硬件
五等奖	1000名	价值约50元的电脑软硬件
纪念奖	5000名	精美纪念品一份

欢迎参与支持　恭贺幸运中奖

“首届大众软件奖”结束后，我们收到了特等奖获得者杜淳朋友的来信，全社人员为之鼓舞。感谢杜淳朋友及全体参加活动的朋友们的支持和信任，让我们携手将第二届大众软件奖”活动办得更好。

——第二届大众软件奖组委会

联系电话：010－67025782



《大众软件》杂志社的同志们：

你们好！

你们寄过来的奖品我已收到了，非常感谢。我作为《大众软件》的一名忠实读者，一直对贵刊有着浓厚的兴趣，从去年贵刊创刊以来，我每期必看。尽管准备高考，使得我十分忙碌，但也没有影响我看《大众软件》。

高考前我参加了贵刊举办的抽奖活动，寄出抽奖券后就没有再去考虑了。虽然，我一直关注着“首届大众软件奖”的活动情况，但没有想到自己会得奖。后来，我考取了贵州工业大学机算机系，9月份开学后在学校搞了两个星期的军训。军训结束，我回到家中见到贵刊的来信通知时，简直不敢相信这是真的。家里的人和朋友们都替我感到高兴。

我非常喜欢计算机，所以在填高考志愿时差不多每一栏都填计算机专业。进入贵州工业大学计算机系让我如愿以偿，这一次又得了“首届大众软件奖”的特等奖，这就更坚定了我学计算机的信心。我对自己说，一定要在这方面有所成就，有所贡献。今后无论我走到什么地方，处于什么境地，我都永远不会忘记自己的誓言。

我很喜欢《大众软件》，它融知识性与趣味性于一体，是它给了我不少从未接触过的新知识，是它给了我学习和幻想的天地。我相信贵刊会办得更好，成为我们电脑爱好者的一片新天地。我不仅自己订阅明年全年的《大众软件》，还向我的朋友们和同学们推荐它，让它成为大家的好朋友。

现在我进入大学了，一方面要学好计算机基础理论，另一方面，自己也在试着编一些小程序，但没有什么经验，希望以后能够多多得到你们的帮助。

最后，为了对贵刊表示深深地感谢，特寄上我在所得的计算机旁的照片给你们留作纪念。

此致

敬礼！

贵州工业大学计算机工程系

计算机及应用专业961班学生

杜淳

1996年11月20日

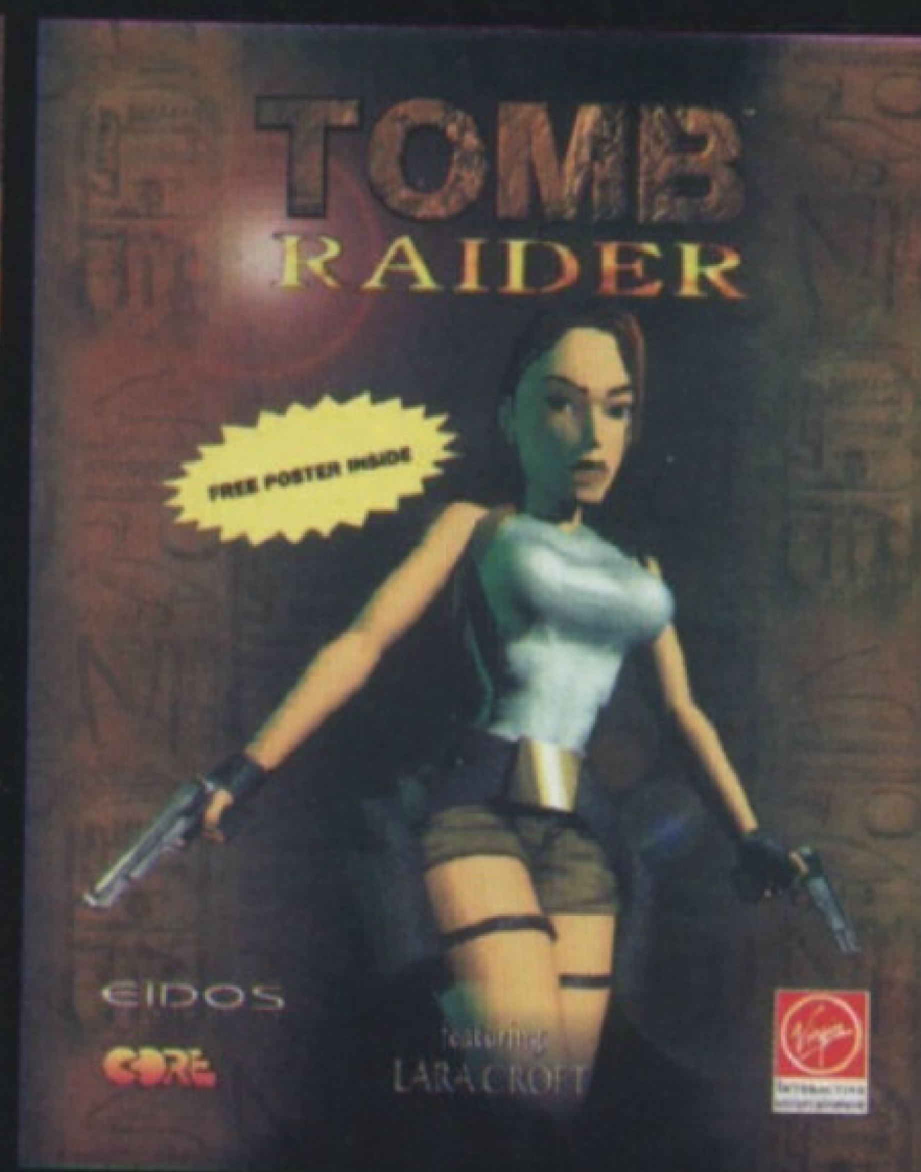
Virgin



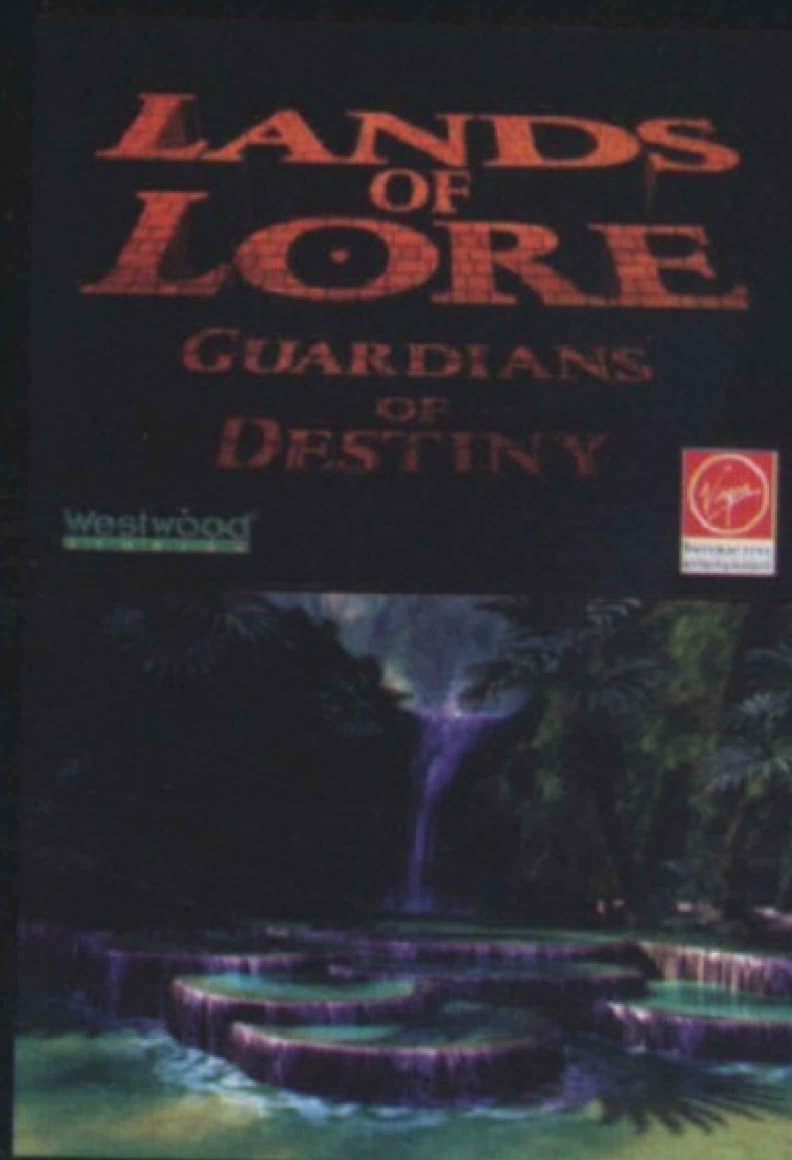

COMMAND & CONQUER
Westwood STUDIOS
Virgin
INTERACTIVE entertainment

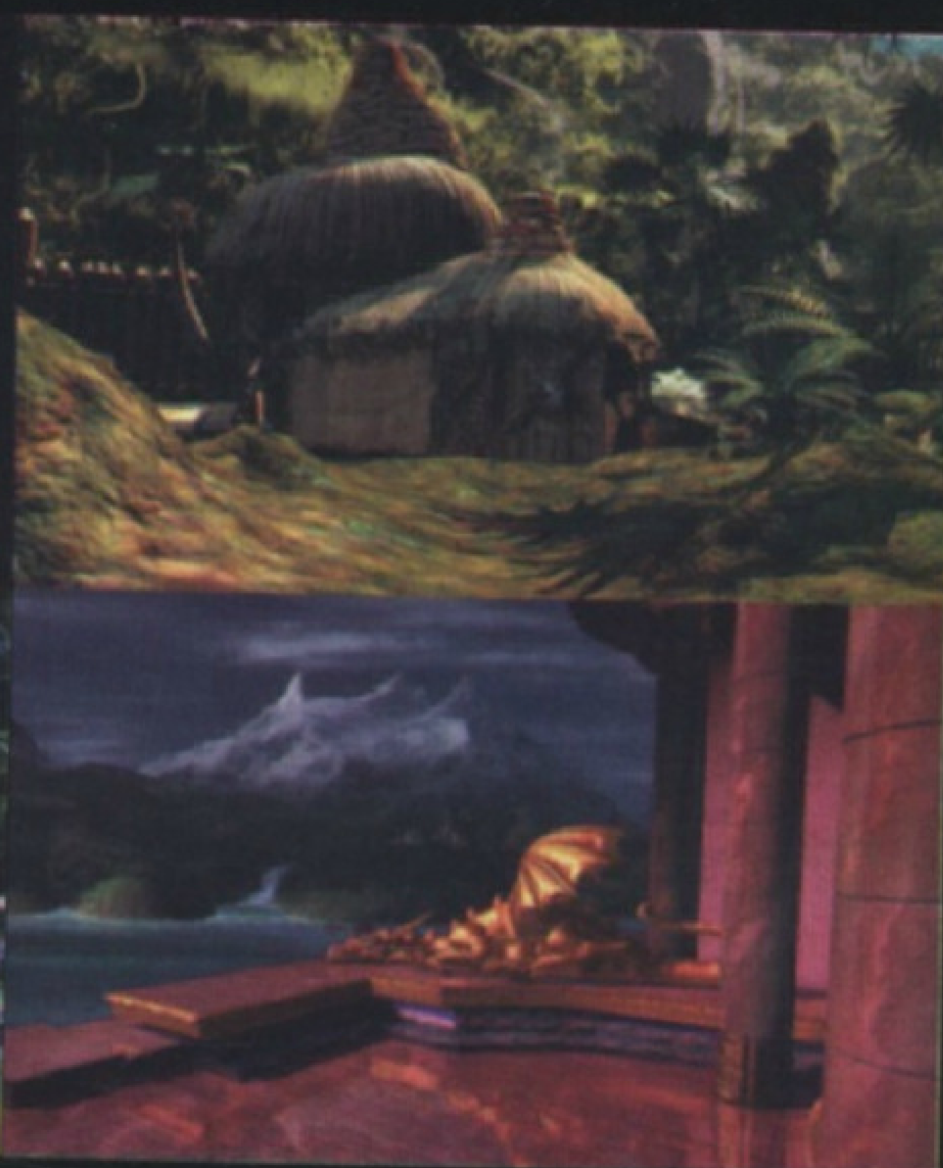
《命令与征服》

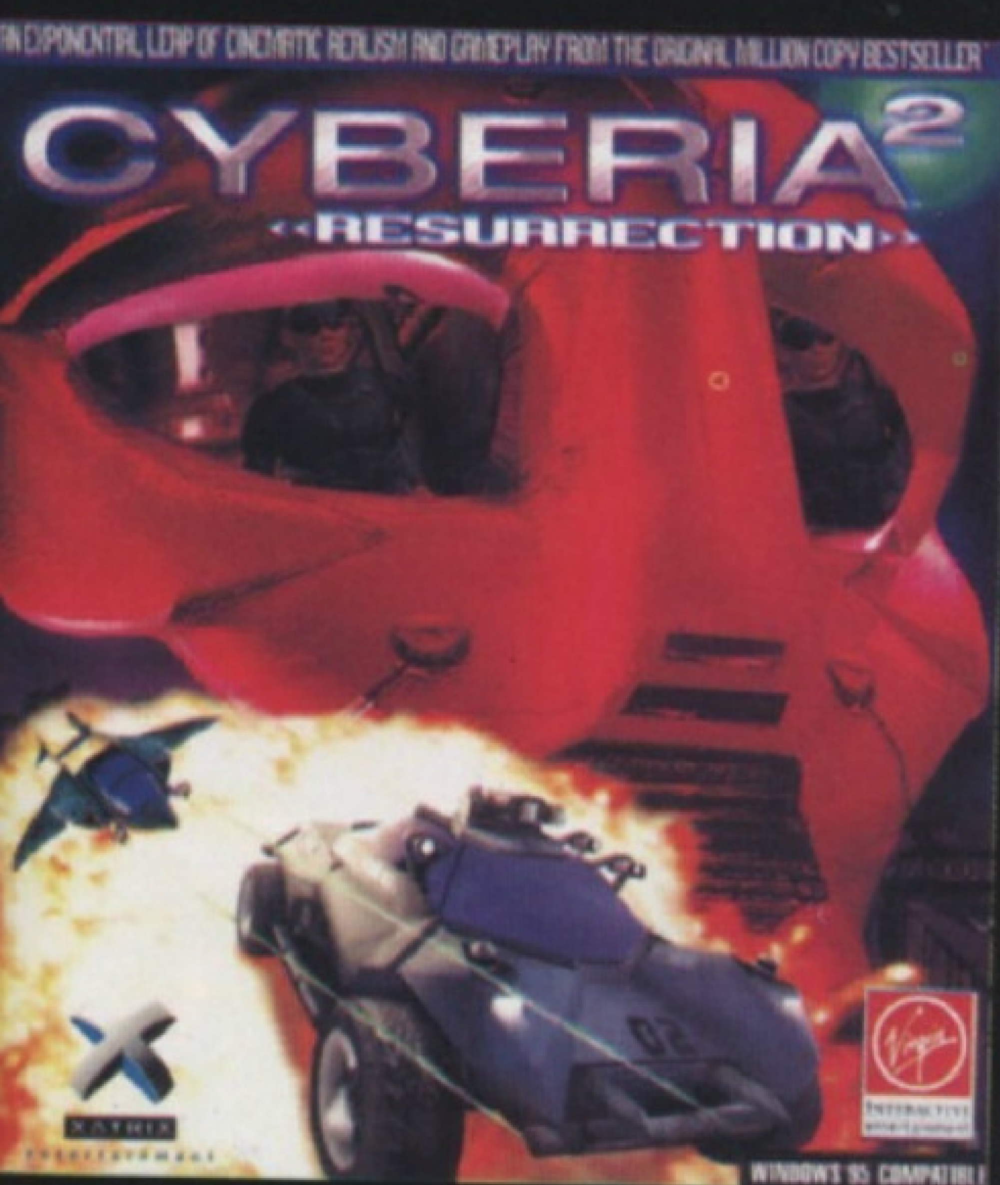

中文光碟版
Malcolm's Revenge
瑪爾寇的復仇
凱蘭迪亞傳奇3
THE LEGEND OF KYRANDIA BOOK 3
Virgin
Westwood


TOMB RAIDER
FREE POSTER INSIDE
EIDOS
CORE
featuring LARA CROFT
Virgin


TIME COMMANDO
FREE POSTER INSIDE
ADELINE
Virgin


LANDS OF LORE
GUARDIANS OF DESTINY
Westwood
Virgin

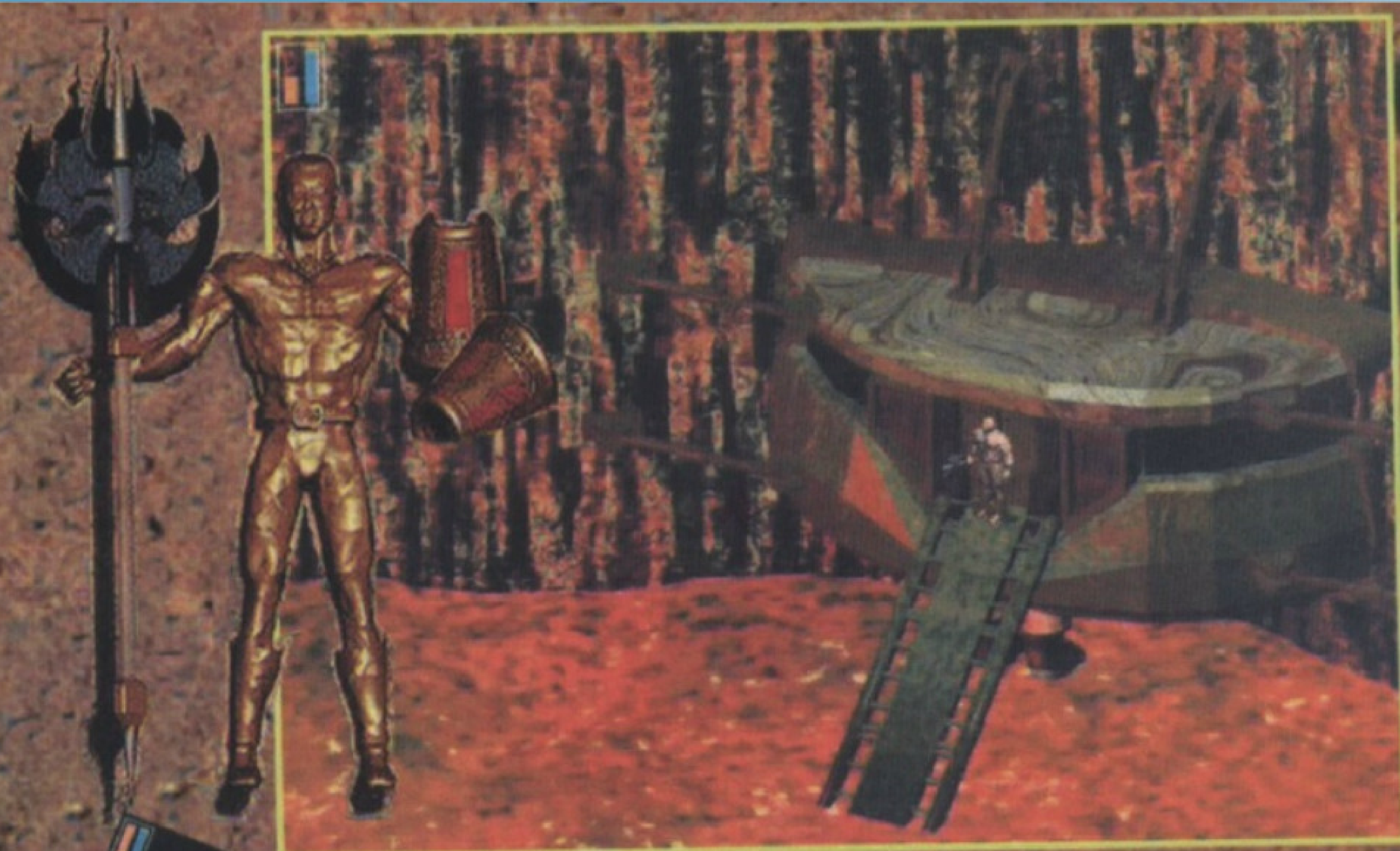



AN EXPONENTIAL LEAP OF CINEMATIC REALISM AND GAMEPLAY FROM THE ORIGINAL MILLION COPY BESTSELLER
CYBERIA²
RESURRECTION
Virgin
WINDOWS 95 COMPATIBLE


S2
Screamer 2
Virgin


Virgin
INTERACTIVE
entertainment

德鲁依之天人交战







大众软件库(教学、应用、百科类)

类	公司	软件名称	售价(元)
教学类	爱嘉	爱嘉家教大师	
		儿童版/小学版	280/280
		初中版/高中文科版	280/280
		高中理科版	280
	松岗	快快乐乐学电脑/学中文输入	58/58
		快快乐乐学英打	58
		快乐小画家/音乐家	66/66
	双语	急救英语生活篇/实用篇	550/770
		办公室商业英语(光碟版)	600
		网际网	240
		老鼠看书咬文嚼字	180
		我的第一本多媒体双语画册(光碟版)	180
		小红帽/潘朵拉的盒子	98/98
		金发歌蒂与三只熊/草原上	120/120
		转转龟上学历险记	180
	中教公司	学计算机大全 96 版	80
		轻轻松松学 WINDOWS 95	68
		计算机应用能力初级水平考试练习软件	50
		计算机应用能力中级水平考试练习软件	50
		家教软件集锦(光碟版)	80
		小学语文一点通	78
		全国计算机等级考试辅导	128
		软硬件一点通	98
	苦丁香	JAVA 语言学习软件 CAIJAVA	88
		INTERNET 模拟上网 CAINET	80
		C 语言速成 CAIC	80
		英语词汇速记 EDC	78
		计算机等级模拟考场 CGE	70
	树人	英语单词有声书库小学版	48
		标准版	128
		励耘小学数学多媒体光盘教学软件	180
		小学数学总复习	88
		英语听力模拟考场	98
		小学奥林匹克趣味数学(一)	68
		小学奥林匹克趣味数学(二)	68
	金钟	路易小狮(光碟版)	88
		小力高历险记(光碟版)	88
	其它	中学多媒体辅助学习—初三化学	280
		INTERNET 宝典	97
		轻轻松松背单词(光碟版)	78
		多媒体初中英语	150
		巧克力 WORD	68
		同步学初中语文	198
		三字经(光碟版)	68
		跟我学 WINDOWS95	78
		个人电脑热门软件多媒体教程(WINDOWS3.2、WORD6.0、EXCEL5.0 用法详解与举例) ★	48.50
		个人电脑热门软件多媒体教程(中文 WINDOWS95 用法详解与举例) ★	48.50
		纵横通用财务系统单用户版	9900
		网络版	56000
		天汇 v3.0 支撑环境	198

类	软件名称	售价(元)
系统应用辞典类	天汇笔记本	100
	华码汉字输入法	80
	方正家用软件	390
	金山影霸 Ⅱ	96
	视频播放 VER 2.0	88
	交换网通信卡	1800
	2.13L 标准版	20
	理德轻松排版	100
	轻松英汉辞典	280
	即时通	108
	DOS 操作命令中文帮助辞典	48
	四库英汉双向辞典	380
	365 天轻松英语(春季版)	68
	365 天轻松英语(夏季版) ★	68
	KV300	260
	瑞星杀毒软件	150
	瑞星防病毒卡 Ⅱ	350
	瑞星防杀卡 Ⅱ(杀毒软件+防毒卡)	395
	WPS+伴侣	96
	光盘杂志—电脑热门软体 1/2 ★	45/45
	光盘杂志—电脑热门软体 3/4 ★	45/45
	光盘杂志 INTERNET—全球最大计算机网 ★	75
	光盘杂志—计算机图形与动画制作 ★	75
	光盘杂志—世界惊险游戏集 ★	75
	光盘杂志—个人电脑与视频制作 ★	75
	光盘杂志—驱动程序大全 1 ★	50
	家佳软件 ★	98
	病毒克星 ★	280
	初中英语复习大全 ★	120
	少儿创作园地 ★	160
	ROBOWORD2.0(英中版) ★	120
	ROBOWORD2.0(英中互译) ★	230
百科类	坦克战车(光碟版)	68
	航空母舰(光碟版)	68
	战斗机(光碟版)	68
	武装直升机(光碟版)	68
	潜艇(光碟版)	68
	轰炸机(光碟版)	68
	蓝天芭蕾(光碟版)	45
	军用枪械(光碟版)	68
	伟大的长征(光碟版)	160
	世界美术(光碟版)	168
	新闻英语(光碟版)	128
	诗乐之旅(光碟版)	68
	民间美术(光碟版)	58
	孙子兵法(光碟版)	68
	大熊猫(光碟版)	198
	星座百科(光碟版)	68
	长江三峡(光碟版)	68
	中国帝王陵(光碟版)	128
	中国家庭美食(光碟版)	68
	最新中国家庭美食(光碟版)	72

·注:标★号软件为本期新软件

天秤座

大众软件库(娱乐类)

软件名称	配置	售价(元)	软件名称	配置	售价(元)
巴士帝国	386/4/VGA	49	倚天屠龙记(光碟版)	386/4/VGA	49
坦克大决战	386/4/VGA	49	魔法门之英雄无敌(光碟版)	486/8/SVGA	49
暗棋侏罗纪	386/4/VGA	79	新蜀山剑侠(光碟版)	386/4/VGA	49
欢乐幸福人	386/2/SVGA	79	龙腾三国(光碟版)	386/4/VGA	49
五子棋大师	286/1/VGA	29	三国演义Ⅱ(光碟版)	486/8/VGA	89
象棋俄罗斯	386/2/SVGA	59	黎明之砧(光碟版)	486/4/VGA	69
世纪末商业革命	486/8/SVGA	120	刘伯温传奇(光碟版)	486/4/VGA	49
卡耐鸡的人生指南	386/4/VGA	69	烈焰钢狼传(光碟版)	486/4/VGA	49
富甲天下——三国篇	286/1/VGA	49	笑傲江湖(光碟版)	386/4/VGA	49
雄霸天下——三国篇	286/1/SVGA	59	魔岛大富翁(光碟版)	★486/8/VGA	49
麻将大师	386/4/SVGA	120	金庸群侠传(光碟版)	★486/8/VGA	69
运镖天下之四大镖局	386/4/SVGA	120	三国英雄传(光碟版)	★486/8/VGA	69
爆笑躲避球	286/2/VGA	110	圣战悍将(光碟版)	★486/8/VGA	49
奥林匹亚桥赛	386/4/VGA	99	异星突击(光碟版)	★486/8/VGA	49
最长的一日	386/4/VGA	210	甲A风云	386/4/VGA	100
狂涛计划	386/4/VGA	200	中国球王	386/4/VGA	120
银河救世军(光碟版)	386/4/VGA	300	中关村启示录	386/4/VGA	99
银河救世军	386/4/VGA	240	中国民航	386/4/VGA	96
吸血鬼	386/4/VGA	200	金山二合一(光碟版)	386/4/VGA	160
X战机	386/4/VGA	230	官渡(光碟版,需中文WIN 95)	486/8/VGA	88
帝国追击战	386/4/VGA	200	绿茵96(光碟版)	486/4/VGA	88
秘密武器——B战机	386/4/VGA	200	伍子胥	386/4/VGA	80
帝国守护神	386/4/VGA	200	淘金热	386/4/VGA	80
足球小子	386/4/VGA	220	碰碰球	386/4/VGA	40
魔动王子(光碟版)	386/4/VGA	270	蛇王一宝珠传说(光碟版)	386/4/VGA	69
妙探闯通关(光碟版)	386/2/VGA	240	中国象棋大师	386/4/VGA	68
古大陆物语	386/4/VGA	130	死活通(普及版)	386/4/VGA	10
永恒之门	386/4/VGA	220	死活通(标准版)	386/4/VGA	108
太空鲁宾逊	386/4/VGA	240	精武战警(光碟版)	486/4/VGA	99
创世魔法师	386/4/VGA	200	命令与征服(C&C光碟版)	486/4/VGA	160
卧龙传——三国制霸之计	386/4/VGA	140	命令与征服～隐秘行动(光碟版)	486/4/VGA	120
仙剑奇侠传(光碟版)	⇓386/4/VGA	120	凯兰迪亚传奇Ⅲ(光碟版)	486/4/VGA	130
大富翁Ⅲ(光碟版)	386/4/VGA	98	成吉思汗(光碟版)	486/8/SVGA	68
明星志愿	386/4/VGA	70	铁骑喋血(光碟版)	486/8/SVGA	68
魔法世纪Ⅰ	386/4/VGA	90	城市大攻坚(光碟版)	486/8/SVGA	68
失落的封印	386/4/VGA	80	历史大登陆(光碟版)	486/8/SVGA	68
一线生机(光碟版)	386/4/VGA	120	未来大核战(光碟版)	486/8/SVGA	68
妖魔道	386/4/VGA	90	足球96(光碟版)	486/8/VGA	130
射雕英雄传(光碟版)	386/4/VGA	49	双子星传奇(光碟版)	486/8/VGA	130
鹿鼎记之皇城争霸(光碟版)	386/4/VGA	49	极品飞车(光碟版)	486/8/VGA	130
武状元——黄飞鸿(光碟版)	386/4/VGA	49	魔毯Ⅰ(光碟版)	486/8/VGA	130
机甲猎人(光碟版)	386/4/VGA	49	遁入黑暗(光碟版)	486/8/VGA	130
马场大亨(光碟版)	386/4/SVGA	49	银河飞将Ⅳ(六张光碟)	★486/12/VGA	268
超级大富翁(光碟版)	386/4/SVGA	49	长弓阿帕奇(光碟版)	★486/12/VGA	169
时空特勤组(光碟版)	386/4/VGA	49	NBA96(光碟版)	★486/8/VGA	139
大银河物语(光碟版)	386/4/VGA	49	极品飞车(增强版)	★486/8/VGA	139

《大众软件》配套软盘目录

·注：前十二期配套软盘目录见《大众软件》总第十五期

《大众软件》1996 年增刊配套光盘中包含总第一期到总第十四期配套软盘内容

期	内容	期	内容
第十三期	全部拷贝工具：TELEDISK、SC、COPYQM 全部映象文件还原工具：DDI2FILE、IMGDRIVE、UNDDI、UNHDC、UNDSKIMG、UNDISK DOS 百宝箱中的全部工具：PTSR、RECORD、CI、BC、FD、STR、VIDEO 总第 10 期 WINDOWS 百宝箱中的部分工具	第十四期	苹果 I 模拟器及部分苹果 I 游戏 高速磁盘缓冲工具：SPKT、SUPER PC-KWIK WINDOWS 百宝箱：Arrow Smith、neko、bmp\icon\wave & midi cleaner、Hotkeys、Mr. For mater、Mem Check
第十五期	抓图、看图工具：GRABBER、SEA、NV PC 模拟器：GB 模拟器 DOS 百宝箱：游戏伴侣（金磊版）、恢复高手 SR、文件时间变更者、游戏狗（最新版）	第十六期	最新反病毒软件 TBAV C&C 1.2 版编辑器 有趣的 WINDOWS 查询软件：Animal Patriol WINDOWS 下的打包还原程序：EZ—split WINDOWS 下图形和文本察看器：Acdsee 1.31
第十七期	DOS 百宝箱中的全部工具 磁盘扩容工具：800 I 、FDREAD 超任模拟器 1.2E 任天堂模拟器	第十八期	DOS 百宝箱中的全部工具 系统加速工具集：QUICK BOOT、MGP、QFORMAT、DISKENH、COMBI SMS 及 GG 模拟器（需 DOS/4GW 支持）：SMS 及其外壳程序、MASSAGE

软件名称	配置	售价（元）	软件名称	配置	售价（元）
海军战斗机——傲气雄鹰（两张光碟）	486/8/SVGA	168	装甲雄狮（光碟版）	486/4/VGA	88
无悔的十字军战士（光碟版）	486/8/SVGA	140	格斗之王（光碟版）	486/4/VGA	88
狂野飙车（光碟版）	486/8/VGA	135	空中霸王（光碟版）	486/4/VGA	88
电脑魔神（光碟版）	486/8/SVGA	135	超时空战将（光碟版）	486/4/VGA	88
梦幻弹子球（光碟版）	486/4/VGA	125	烈火战车（光碟版）	486/4/VGA	88
极道枭雄（光碟版）	★486/8/VGA	79	异形计划（两张光碟）	486/8/VGA	108
旋风反击战（光碟版）	486/4/VGA	88			

·**邮购方法**：购买软件者，挂号邮寄邮费 10 元；快件 15 元；特快专递 30 元。

·**邮购地址**：北京市和平门邮局 3056 信箱　《大众软件》读者服务部　**电话**：(010)67025781、67025782

·**零售地址**：北京市崇文门西大街 4 号楼 8 门（崇文门地铁站西南出口）**传真**：(010)67025232

·**注**：标★号软件为本期新软件、标⇓为本期价格调整的软件

《大众软件》读者服务部最新消息

新年伊始，为了对支持和关怀《大众软件》成长和经常惠顾北京《大众软件》读者服务部的朋友们表示感谢，凡在 97 年 1 月至 2 月底到北京服务部购买软件的读者，均可享受九折优惠；为了帮助广大中小学生读者在寒假期间做好复习，特对教育软件实行八折优惠。另外，在此期间，还有部分软件产品以更优惠价格奉献给读者；届时也将提供有关读者联谊活动的最新消息。

欢　迎　光　临　惠　顾

天秤座

软件介绍与本月新品

★《初中英语复习大全》

本套光盘重点针对初中升学考试，按照九六年中考最新题型设计编写制作。所有配音由参加中考听力录音的老师朗读，发音纯正。总容量达1000兆，两张光盘零售价为120元。

★《网际金典 ROBOWORD2.0》

《ROROWORD2.0》(中文命名：网际金典)在原ROBOWORD1.0版基础上又增加了多种功能：单词查询记录并支持打印；浮动显示条可任意缩放；任意选择一种词库作为检索词库等新功能。

★《大恒光盘杂志——电脑热门软件》

此软件共七期，每一期均有光盘一张，内装实用软件数种。每期零售价详见《大众软件库》。

◇《个人电脑热门软件多媒体教程(一)》(一张光盘，零售价48.50元)，其中包括中文WINDOWS3.2、WORD6.0、EXCEL5.0的用法详解与举例。

◇《个人电脑热门软件多媒体教程(二)》(一张光盘，零售价48.50元)，其中包括中文WINDOWS95的用法详解与举例。

《病毒克星》

能够全面防杀WINDOWS/WINDOWS 95病毒的反病毒工具软件"病毒克星"近日推出。据称，该系统同时提供了DOS版和WINDOWS版双平台的杀毒程序，其防杀对象涵盖了总共8000多种病毒及其它们的多种变型形态，同时对未知的同类病毒也具有正确警告的能力。用户对于这类病毒的对抗软件即传统DOS版杀毒程序，也有较为广泛的选择，病毒克星的推出，不仅包括了对抗传统DOS类病毒的防杀程序，更向国内用户提供了一套专门运行在WINDOWS/WINDOWS 95平台上，对杀除WINDOWS/WINDOWS 95病毒有特效的WINDOWS版杀毒程序。具有MODEM的用户还可以使用随盘赠送的BBS软件，通过电话线路拨叫BBS，直接得到病毒克星的最新升级版本。

★《血狮》

玩过了国外即时互动战争游戏的玩家不妨来玩一玩同类国产游戏—《血狮》。玩家可以拥有我军最先进的武装直升飞机、T72坦克等重武器，当然敌人也拥有阿帕奇飞机和M1A1坦克等先进武器，到底是T72还是M1A1厉害就要看玩家的能力了。游戏采用640*480　256色显示方式，画面制作相当精细，软件的编制者在制作物体时使用了国外领先的技术，制作了上百个3D真实模型使物体绝对逼真且严格按照比例。此外游戏中还穿插着数分钟的电影、动画片和有关武器的介绍资料，这在当前游戏中是不多见的。玩家可再次品味97国产游戏风采。

《时空游侠》

这是一款不错的动作冒险游戏。大概会在1997年年初发行，它不但有优秀的画质，640*480的256色分辨率，在486/66、8M内存的机器上就能有上佳表现。

《命令与征服》

《命令与征服》是目前最流行的即时战斗类的游戏之一，它继承了《沙丘魔堡》系列游戏的风格特点。该正版软件已于96年12月14日在三好电脑厅、《大众软件》读者服务部、连邦软件专卖店同时首发上市。

★《异星突击》

这是一款战略RPG，玩家可依自己的风格，挑选精悍的视觉效果，让您有如身临其境。更有320*200、640*480两种交替分辨模式，别具一格。RPG式的地图，不论是在场景或者是在科技的表现上都动感十足。

故事情节扣人心弦，结局更是出人意料。

★《魔岛大富翁》

这是一个益智游戏，你可以和电脑或其它3位朋友一起玩，共有4个种族，每个种族都有其独特的游戏性格。其中还有赛狗、对对碰等4大中古游乐场等你来闯！并可召募矮人、僧侣等四种正邪伙伴，也可购买各式装备。

想做魔岛上的头号大富翁要狠拼才成哦！

★12月份推出的软件还有：《银河飞将Ⅳ》、《长弓阿帕奇》、《NBA96》、《极品飞车》、《极道枭雄》等。

＊以上软件《大众软件》读者服务部有售·标★号软件为本期新品＊

预计上市的软件介绍

《金庸群侠传》	69元	《三国英雄传》	69元	《圣战悍将》	49元

天秤座

大众软件读者服务分部消息

●**兰州分部**：诺亚电脑技术开发部
电话：(0931)8847306
●**上海分部**：上海文化商厦好胜电脑中心　电话：(021)63746384
●**新疆分部**：新疆电子研究所
电话：(0991)2873295
●**昆明分部**：昆明棒子专用电脑软件经贸部　电话：(0871)5176880
●**济南代理**：山东物资信息中心
电话：(0531)7938961 转 2378
●**沈阳代理**：沈阳长龙电子技术开发公司　电话：(024)3847867
●**锦州分部**：锦州市办公设备公司
电话：(0416)2121403
●**西安分部**：陕西奔腾软件专卖店
电话：(029)7881837、7883571
●**杭州分部**：南北电脑技术公司
电话：(0571)8079924
●**深圳分部**：龙丽图实业有限公司
电话：(0755)3225897
●**重庆分部**：龙翔软件专卖店
电话：(0811)3855923
●**成都分部**：大和计算机软件有限公司
地址：成都市磨子桥星星电脑城1楼110室
联系人：徐韬　邮编：610041
电话：(028)5550175
●**苏州分部**：苏州沧浪精华电脑软件公司
地址：苏州干将东路35＃
联系人：成坚一　邮编：215021
电话：(0512)7246529
●**瑞安代理**：汇龙电脑软件店
地址：浙江省瑞安公园路9号
联系人：章晖　邮编：325200
电话：(0577)5653205
●**宁波分部**：宁波海曙今日书店
地址：宁波市海曙区中山东路99号新世纪商场二楼
联系人：杨兴科　邮编：315010
电话：(0574)7248229
●**温州分部**：温州市鹿城三元电脑有限公司
地址：浙江温州市蛟翔巷130号
联系人：林坚　邮编：325000
电话：(0577)8286980
●**淄博分部**：齐鲁石化电视服务公司
地址：山东省淄博市临淄区闻韶路28号　联系人：徐宁涛　邮编：255400
电话：(0533)7536309
●**保定代理**：嘉恒软件专卖店
地址：河北省保定市向阳南路230号
联系人：刘庆锡　邮编：071051
电话：(0312)3072240
●**长沙分部**：长沙用友财务软件有限公司　电话：(0731)2238174
地址：湖南长沙市五一中路140号
联系人：尹杨　邮编：410011
●**南京分部**：南京新高科技服务公司
地址：南京市珠江路548号
电话：025－3352364、3364760
联系人：杨秀荣　邮编：210018

《大众软件》杂志社期望能与全国各地具有一定实力、规模、有软件经营销售经验的公司或企业合作设立分部或代理。有意者请与本社联系。　联系人：张友利、罗啸寒 电话：(010)67025782

天秤座

凤凰座

中关村宏华电子市场电子出版物目录

一、游戏(单位:元)

射雕英雄传	49	大银河物语	49	未来大核战	68	中国象棋大师	68	欢乐幸福人	79	蛇王	69	中国球王	120
笑傲江湖	49	超霸游戏	45	铁骑喋血	68	魔术城堡	68	失落的封印	80	魔法世纪 2	90	梦幻弹子球	130
鹿鼎记	49	未来游戏	45	冲锋号	68	刘伯温传奇	49	淘金热	80	妖魔道	90	双子星传奇	130
黄飞鸿	49	娱教选粹	45	病毒大战	68	卡耐鸡人生指南	69	超时空战将	88	中关村启示录	96	大富翁(Ⅲ)	130
新蜀山剑侠	49	游戏都会	45	波黑战争	68	黎明之砧	69	旋风反击战	88	中国民航	96	狂野飙车	133
龙腾三国	49	烈焰钢狼传	49	成吉思汗	68	明星志愿	70	格斗之王	88	奥林匹亚桥赛	99	电脑魔神	140
马场大亨	49	地道战	55	神鹰突击队	68	四川省(Ⅲ)	70	官渡	88	甲 A 风云	100	傲气雄鹰	168
超级灌篮大赛	49	碰撞精灵	55	历史大登陆	68	世界惊险游戏集	75	烈火战车	88	一线生机	120	无悔的十字军战士	145
时空特勤组	49	拼图游戏大全	55	城市大攻坚	68	暗棋侏罗记	79	三国演义(Ⅱ)	89	世纪末商业革命	120		

二、学习 家教(单位:元)

安徒生童话	68	虫虫 ABC	98	蒋刚系列辅助家教软件	78	高中英语．第二册	198	家庭生活百科大典(一)	68
一千零一夜	78	新英语先修广场	98	家教软件集锦	80	高中代数(上．下)	198/册	家佳家用软件	98
格林童话	136	吉的堡奇瓦迪精灵村	98	小学教学总复习	88	高中立体几何(全一册)	198	方正家用软件	396
世界寓言故事系列:		第一本多媒体双语画册	180	小学数学(一二年级)	68	高中解析几何(全一册)	198	益生寻医问药	130
1. 猴子大王	68	儿童多感度英语	220	小学数学(三四年级)	68	高中物理(上．下)	198	商贸美语	45
2. 青蛙与农夫	68	儿童英语双解词典	88	小学数学(五六年级)	68	高中化学(二．三册)	198	网际网英语．概念字典	240
3. 狐狸吃葡萄	68	老鼠看书咬文嚼字	120	小学数学(1－6 年级)	180	中国古代诗词风韵	68	办公室商业英语	600
4. 白鹤报恩	68	中国少年儿童百科全书	120	图文并茂初中教		中国古典文学宝库	180	办公室商业华语	900
5. 尼尔斯骑鹅旅行记	68	儿童英语双解词典	88	程一套 5 张	800/套	四大名著	368	急救英语(生活篇)	550
小红帽	98	儿童辞海	98	(语文．数学．英语．		三国演义	96	急救英语(实用篇)	550
潘朵拉的盒子	98	学与玩－世界地理篇	68	物理．化学)	160/张	西游记	96	词汇．字典	
草原上	120	中小学日用英语	68	图文并茂高中教		水浒	96	实用英语词汇	68
金发歌蒂和三只熊	120	作文开心豆	78	程一套 6 张	900/套	红楼梦	96	中级英语词汇	68
转转龟上学历险记	180	有声书库(学生版)	48	(语文．数学．英语．		西游记(曹灿播讲)	198	留学观光英语词汇	68
唱歌学英语	68	有声书库(标准版)	128	物理．化学)	160/张	人体奥秘	68	英语词汇速记	78
365 天轻松英语	68	英语博士通	98	高中英语．第一册		中国百科	68	INTERNET 专用电脑百	
英语情景剧场	78	西部传奇(介词篇)	68	(上．下)	198/册	中国家庭美食	68	科辞典	78

三、观赏 资料(单位:元)

蓝天芭蕾	45	中华风貌	88	第二套 叶 动物 古代雕刻		中国文物精品集	168	木版年画	168
潜艇	68	长江三峡	65	树木 菊花	490/套	94'《人民日报》《市场报》全文		民间剪纸	168
坦克战车	68	中国长江三峡	120	第三套 石 花卉 古代建筑		数据光盘	600	民间陶瓷	168
战斗机	68	东方	65	鸟类 植物	490/套	中国百家报刊精选数据光盘	600	古傩面具	168
航空母舰	68	故宫	120	第四套 器材 水纹 古代雕		中国企事业单位名录大全	980	民间佩饰	168
轰炸机	68	中国帝王陵	120	刻 植物 古代建筑	490/套	中国历代艺术一套 10 张		民间雕塑	168
军用器械	68	鸟的世界	45	当代中国美术现象(1)	65	绘画篇(一)	168	民间玩具	168
武装直升机	68	中国法律法规大全	58	电脑美术图库(2)	78	绘画篇(二)	168	染织刺绣	168
巡洋．驱逐．护卫舰	68	90－94 计算机世界全文数据	98	多媒体摄影大师	45	绘画篇(三)	168	风筝彩扎	168
蝴蝶	68	95 计算机世界 微电脑世界	198	摄影艺术图库(一)	68	绘画篇(四)	168	木偶皮影	168
牡丹天姿	88	中国妇女研究文献数据	600	摄影艺术图库(二)	68	工艺美术篇(一)	168	西藏民间艺术(上)	168
东方时空	68	武林大观	45	国外建筑艺术图典一	68	工艺美术篇(二)	168	西藏民间艺术(下)	168
世界名车大全	68	三维新视野	45	国外建筑艺术图典二	68	书法篆刻篇(一)	168	中国人民大学书报资料中心—复印	
邮票上的中国	120	三维立体画大全	55	国外广告摄影精粹系列(1)	68	书法篆刻篇(二)	168	报刊资料数据库(妇女研究 1984－	
伟大的长征	160	中国素材大全:		国外广告摄影精粹系列(2)	68	建筑艺术篇	168	1994)	980
长城	68	第一套 墙瓦 花卉 风景		国外现代家庭装饰	68	雕刻篇	168	中国人民大学书报资料中心复	
长城	120	云 水纹	490/套	中国古玉精华	168	中国民间美术一套 10 张		印报刊资料专题目录索引	5000

四、计算机资料 工具软件(单位:元)

电脑热门软件	45	跟我学多媒体电脑	68	6. 计算机语言	80	PHOTO SHOP 3 从入门到精通	150	VISUAL BASIC 4.0(数据库)	3900
多媒体工作室	45	苦丁香系列		WPS＋伴侣(磁盘)	96	中文之星 2.0＋	800	VFOXPRO 3.0 中文专业版	2800
C 电脑艺术	45	模拟考场 CGE(磁盘)	70	WINDOWS 95 入门(磁盘)	96	WORD 6.0 竞争升级版	1400	VISUAL C＋＋	2900
电脑视野 光盘杂志		C 语言速成(磁盘)	80	电脑入门(磁盘)	96	WORD 6.0 中文标准版	2100	UCDOS 5.0 单用户单平台	800
实用工具 热门软件 惊险游戏	45	光盘版系列计算机图书(1－6 册)		金山影霸Ⅱ(磁盘)	96	OFFICE 95 中文标准版	3300	UCDOS 5.0 单用户双平台	1000
驱动程序系列	50	1. 微机操作指南	80	电子工程手册系列丛书		OFFICE 95 专业版	4300	UCDOS 5.0 网络版单平台	1400
计算机图形与动画制作	75	2. DOS 和 WINDOWS	80	集成电路篇	100	WINDOWS 3.2 中文标准版	750	UCDOS 5.0 网络版双平台	1600
个人电脑与视频制作	75	3. 网络与多媒体	80	电子元器件篇	100	LOTUS 1.2.3 OFFICE	1500	KV 300	200
跟我学 WINDOWS 95	68	4. 计算机配件与维护	80	DOS 技术大全	100	WINDOWS NT SEVER 3.51 中文	6200		
跟我学计算机网络和 INTERNET	68	5. 数据库	80	DEVELOPER NETWORK	100	QUICK MIS 3.0	1500		

邮购办法:请按刊出价格从邮局汇款到宏华电子市场，汇款时请务必写明所需光盘的名称和零售价，邮购产品每片一律加收邮费 10 元．

开 户 行:工商行海淀分理处 中国科技国际信托投资公司　　帐　号:123028－26

汇款地址:北京市海淀区中关村南路 11 号中关村宏华电子市场　孙忠敬(收)

邮　编:100080　联系电话:62579606　热线服务电话:62643657

大熊座

Stargate Technology ltd. 振星科技



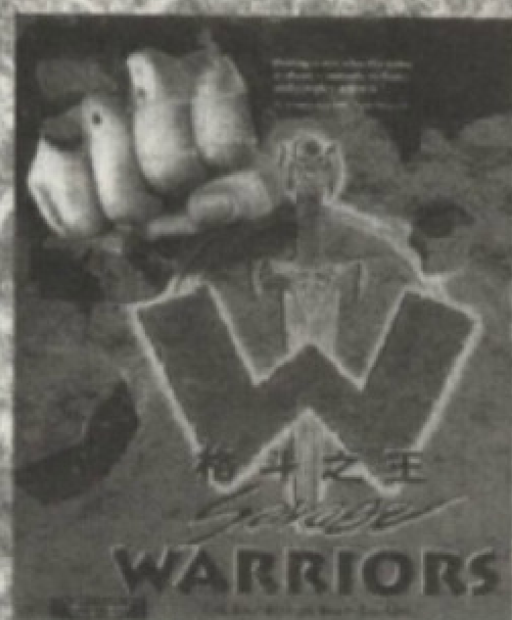
路易小狮陪伴你的小朋友去探索非洲狮子的生活习惯，六个生动而有趣的活动和游戏将令你家中的小朋友对大自然有更深的认识。



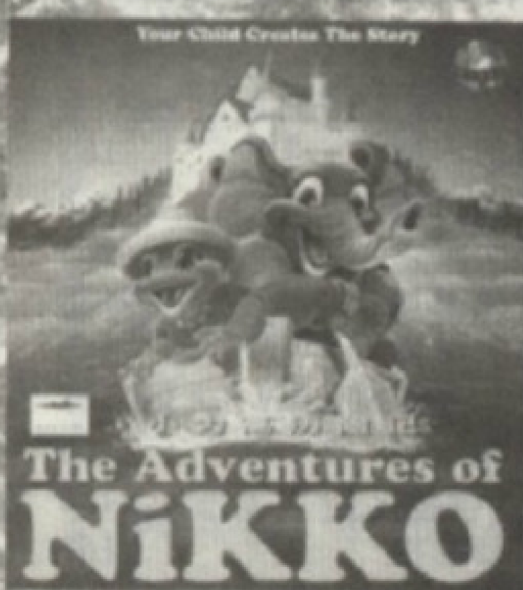
调动手上的兵力及施展完善的攻略战术，准备投入全杀戮的星球大战里！你的任务除了用太空战机去歼灭敌人及收复失地外，更要横扫各小战事，拯救机师、及作出护航任务。影院式的数码音响及SVGA画面必令你完全融入太空攻防战所带来的刺激！



有否想过利用MODEM向你的朋友发动海陆空大战？装甲雄师将是你的最佳选择，运用你的智慧及策略，施展超过20多种攻谋战术，引发小形战事或世界大战，完全由你决定！



身为格斗勇士的你，请准备施出浑身解数，与其他战士们决一生死，登上格斗之王的宝座吧！利用先进的三维图像、VGA及SVGA的解像模式，再加上震撼的格斗背景和14种原装音响效果，格斗之王让你全情融入于刺激紧凑的单打独斗，并能同时享受高科技的视听效果。



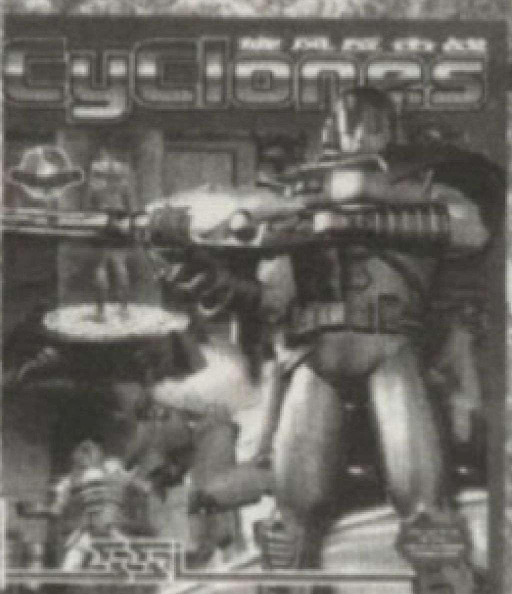
只要让小朋友置身于小力高的世界里，便可发挥的无穷创作能力！一个独特而富学习性的游戏，可让小朋友全权决定故事情节的发展及结局。小朋友更可学习到不同的词语解释，运用他们驰骋的想像力，创造200个不同结局的故事。



驾驶着高速的烈火战车，飞驰于未来的赛道上，与对手一决高下吧！立体的视觉效果，加上全数码画面解像，烈火战车带你投入紧张刺激的赛车射击搏斗当中，运用你的高速驾驶技巧，瞄准目标，一击即中，令敌方溃不成军。



驾驶着空中霸王在万里长空里与敌机一决高下吧！空中霸王——一个令你仿如置身真实空战世界里的游戏。运用你超凡的驾驶技术及灵敏的身手，将不同类型的敌机一一击落，在万里长空中称霸！配合着高科技三维图像，二百五十六色SVGA画面及全数码音响效果，个人电脑将成为你的战斗驾驶舱！



异形入侵，地球的命运全操控于你手！赶快运用你超凡的射击技巧和智慧，应用各式变化多端的重型武器，誓必能把侵略者和它们的巢穴一举歼灭！旋风反击战是一个建筑于未来世界的模拟观景射击游戏，能带给你前所未见的刺激而富动感的战斗场面，配合真实的音响效果，旋风反击战定必你血脉沸腾！

发行：辉影软件制作有限公司
中国总代理：北京金钟电子有限公司
上海总经销：辉电磁讯（深圳）有限公司
地址：中国上海市徐家汇天钥桥路869号101室
电话（传真）：(021) 64281690 邮编：200030

中国策略伙伴：振星科技有限公司
北京办事处：北京市海淀区学院路甲38号长城电脑大厦C402室
电话：(010) 62355071,62354952 传真：62354963 邮编：100083
深圳办事处：深圳市深南中路北方大厦2005室
电话（传真）：(0755) 3258130 邮编：518033

THE BATTLE BEGINS

异形计划

双光碟

















THE ... PROJECT

从星球大战到地球攻防战，你都不能松懈！敌众我寡，请邀发你无比的意志及战斗力，把控制地球的异型击退吧。异型计划，一个配合着故事发展的实景空战游戏，使你在享受紧张刺激的空战同时，亦能融入错综复杂的故事发展。完全在你飞进电子空战故事化的世界里。



诚征代理

Stargate Technology ltd. 振星科技

发行：辉影软件制作有限公司
中国总代理：北京金钟电子有限公司
上海总经销：辉电磁讯（深圳）有限公司
地址：中国上海市徐家汇天钥桥路 869 号 101 室
电话（传真）：(021) 64281690 邮编：200030

中国策略伙伴：振星科技有限公司
北京办事处：北京市海淀区学院路甲 38 号长城电脑大厦 C402 室
电话：(010) 62355071,62354952 传真：62354963 邮编：100083
深圳办事处：深圳市深南中路北方大厦 2005 室
电话（传真）：(0755) 3258130 邮编：518033

水浒传

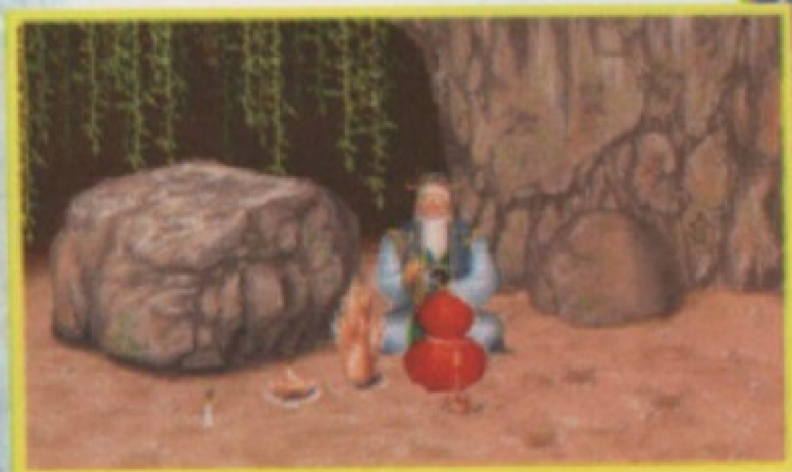
一百零八条英雄好汉

震天撼地的
绿林草莽实战录











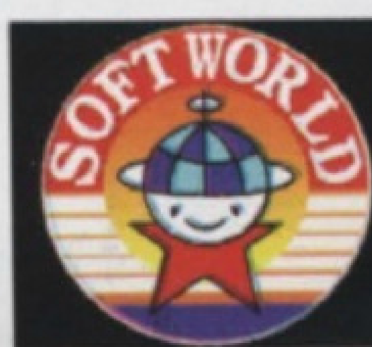


表现腐败政治社会中绿林汉子的真性情！

披露官逼民反欺上瞒下的小老百姓宿命！

盗亦有道之乱世英豪奋斗史！

最切实深刻的真正极品佳作！



軟體世界

智冠科技股份有限公司 荣誉制作发行



历史战略
RPG
纵横楚汉
独霸群雄

始皇37年，在纷杂人群中目睹秦始皇东巡车队的壮观浩大，一男子脱口而出"彼可取而代之！"说这话的正是项羽。集自信霸气于一身的项羽，在他的时代创造他的历史，如今你也可以加入历史，创造属于你的时代！



游戏类型：超时空战略模拟游戏。

工画堂继《特勤机甲队2》后的最新巨作。游戏将《三国志》搬上太空大舞台，故事内容更胜《三国志》。你可开发十六种功能各异的军舰、突击舰及航空母舰进行舰队战、白兵战或要塞战等多种战斗模式。超高人工智慧，更增游戏的耐玩度。



光谱博硕光盘游戏最新奉献

移民计划
Yimin Jihua

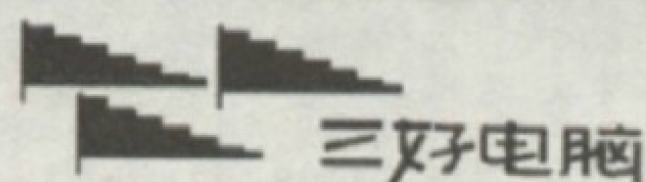
这是一个结合策略与战略的即时游戏，您将带领地球上第一批移民者，前往遥远的外太空，建立起您的移民城市，除了要妥善规划城市的各项建设，更要生产各种资源，供应民生所需，以提升人口数目，增进城市税收；此外，还有研发科技、人才教育、课报活动、星际贸易……等各种策略随您运用，以建立您心目中理想的未来都市！

然而更重要的是，您的敌人正在虎视眈眈觊觎您辛苦建造的城市！您要利用有限的经费整军备战，来对抗凶猛强悍的敌人，这是一场续绝存亡的生死对决，现在，一切即将由您掌控！



诚征
经销商

光谱博硕电子科技（北京）有限公司
河北电子音像出版社出版
电话：(010) 62640709 62647685


三好电脑

北京前导软件有限公司

北京前导软件有限公司于1996年12月14日正式发行《命令与征服》后，相继又推出《命令与征服2～隐秘行动》。预计将在春节前夕为玩家奉献一份新年礼物，WESTWOOD工作室制作的中文版

《凯兰迪亚传奇3～玛尔寇的复仇》

由WESTWOOD工作室创作一系列作品，包括《神的领土》，《年轻的马尔林》，《凯兰迪亚传奇》，《凯兰迪亚传奇2～命运之手》，《命令与征服》等，这些经典作品受到广大玩家青睐。《凯兰迪亚传奇3～玛尔寇的复仇》将以极妙的图形及电影一样的片段，葱翠的背景和三维的彩图幕布及故事情节，给予玩家听觉、视觉同样的享受，并以全新的音轨和完全数字化的语音超越它先前的作品。

《凯兰迪亚传奇3～玛尔寇的复仇》中文版首次在国内与广大玩家见面，希望它能给游戏爱好者带来欢乐及喜悦！

销售总代理：北京前导软件有限公司三好电脑游戏专营店
地址：北京市海淀区复兴路15号(公主坟科苑书城内)　邮编：100038
电话：(010)68515544转2087，2014，2076
传真：(010)68515544转2087　(010)64046244
联系人：张立波，郭罡

北京三好游戏分店
地址：北京市新街口外大街25号(中影游戏厅)
电话：(010)62215067
联系人：尹　冰

长沙三好游戏店
地址：湖南省长沙市解放路139号合峰电脑城二楼
电话：(0731)4421366；2227056
联系人：尹世平

昆明三好游戏分店
地址：云南省昆明市圆通北路17号黑马公司
电话：(0871)5144931
联系人：黎　鸿

吉林三好游戏分店
地址：吉林省吉林市吉林大街12号云飞电脑
电话：(0432)2447433
联系人：宋云飞

洛阳三好游戏分店
地址：河南省洛阳市解放南路134号
电话：(0379)3938811－33604
联系人：姜晓东

厦门三好游戏分店
地址：厦门市思明南路394号
电话：(0592)2189351
联系人：郑先生、黄小姐

将健康有益的电脑游戏软件带入每一个家庭

狮子座



捷鸿高级软件公司
是您学习、娱乐的忠实挚友



蛇王——宝珠传奇　69元



在海中，有一条小海蛇，它梦想着有一天可以变成龙，在天空翱翔。它从老海龟那里得知，只要取得足够的夜明珠，愿望就可以实现。但是，海中，有许多难以想象的困难……共十二关，图片精美，操作性灵活，小海蛇取得珍珠后，会在身后形成一条珠链。任何东西都不能穿越珠链（包括小海蛇自己），否则就会前功尽弃。十余种敌人游移在侧，七种宝物等待你去获得——能否通关，就要靠你的本事了。

矿业大亨　价格未定



超级经营模拟游戏，向成为矿产业霸主的遥远目标冲锋！三大地区，六类主要矿产，超过20种勘探、开采和运输工具，多达50余种的工厂及辅助建筑设施……当然还要面对11大类66种突发性灾害，您能够披荆斩棘，在矿产业中展露头角吗？

开采机械不停运作，运输车辆往来奔驰，水火等灾害不时发生——生动活泼的画面、良好的操作系统、优雅动听的游戏音乐，将把您带入现代社会激烈竞争的氛围之中。预定1997年初开始发售，良机不容错失！

中华名将系列之一
——还我河山　价格未定



"怒发冲冠，凭栏处，潇潇雨歇……"古朴典雅的音乐将时空转换，使您迈入十二世纪硝烟滚滚的中原大地，指挥岳家军与流寇、伪齐、女真作殊死的搏斗。

共十七大关、三十七场战役（隐藏四关、七场战役），突破战役SLG的传统模式，添加了攻击方向、气候因素、士气影响、武将单挑等新颖设计，双方近百员战将纵横驰突，气势不凡，SLG迷的超级享受，预定97年春节前后上市。

淘金热　80元



年轻肯干的福建青年阿华来到美国东海岸，加入到淘金者的行列中，他通过自己淘金，雇佣工人开采金矿，以及投资股票等手段，艰苦奋斗，逐渐积累资金，最终获得成功，娶妻还乡。

适应市场经济大潮的经营类模拟游戏，培养游戏者的经营头脑。游戏手段多样化，员工、机械、股票等等多种经营模式，会给你带来意向不到的丰富乐趣，已经投放市场，欢迎购买。

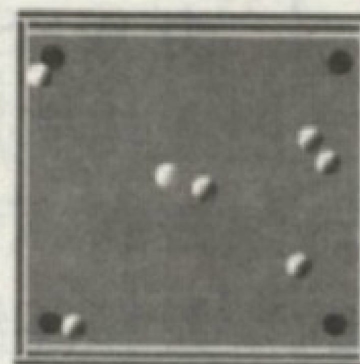
伍子胥　80元



春秋时代，楚国的国王楚平王听信馋言，娶儿媳为己妇，并残杀了进谏的忠臣伍奢全家。伍奢次子伍员即伍子胥，逃出重围，亡命吴国。伍子胥帮助公子光夺得吴王宝座，随即亲自统帅吴军攻灭楚国，其时楚平王已死，伍子胥乃掘墓鞭尸，终于报了杀父杀兄的深仇大恨。

这是一款情节感人的中国风味打斗游戏，动作流畅、音乐精美、语音生动，已经上市。

碰碰球　40元



从撞球中脱胎而出的新颖球类游戏，共八大关，培养手眼灵活性，游戏者操纵母球滚动击打球桌上的其它圆球，全部落袋为胜，类似于撞球，但成功更为困难，而且游戏后几关会有种种障碍甚至于可移动的敌人出现，阻碍通关。

本游戏语音效果非常精美，游戏性集中于手眼的配合，亦可两人同时竞赛，老少皆宜！

《跨世纪人才计算机普及系列多媒体教材》

在瞬息万变的当今时代，熟练掌握计算机知识与应用可使您在激烈的竞争当中立于不败之地。《跨世纪人才计算机普及系列多媒体教材》能帮您早日成功。本教材面向电脑初学者及社会上各类计算机应用能力初级考试的应试者，脚本请清华大学具有计算机教学丰富经验的教授编写，由清华大学出版社与北京捷鸿软件开发公司共同策划开发。她充分运用多媒体技术，融教、学、练、测于一体，内容全面实用，讲述由浅入深，形式生动活泼，让您轻轻松松地学，实实在在地用。她引你进入电脑天地，助你通过初级应试。第一批推出三张光盘：



《计算机基础知识》
《DOS基本操作》
《电脑伴侣》

邮购汇款，免收邮费

邮编：100081
地址：北京海淀区学院南路四道口二号
联系人：刘小莹　王蔚南
电话：62255271、62255365 62255272（FAX）

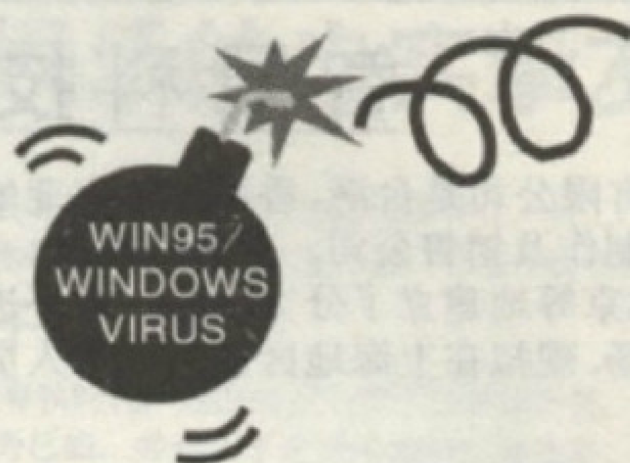
北京捷鸿高级软件技术开发有限公司
诚征全国各地经销商
诚征有能力的美工、程序员和策划人员。
承接多媒体光盘制作、二维、三维动画设计制作

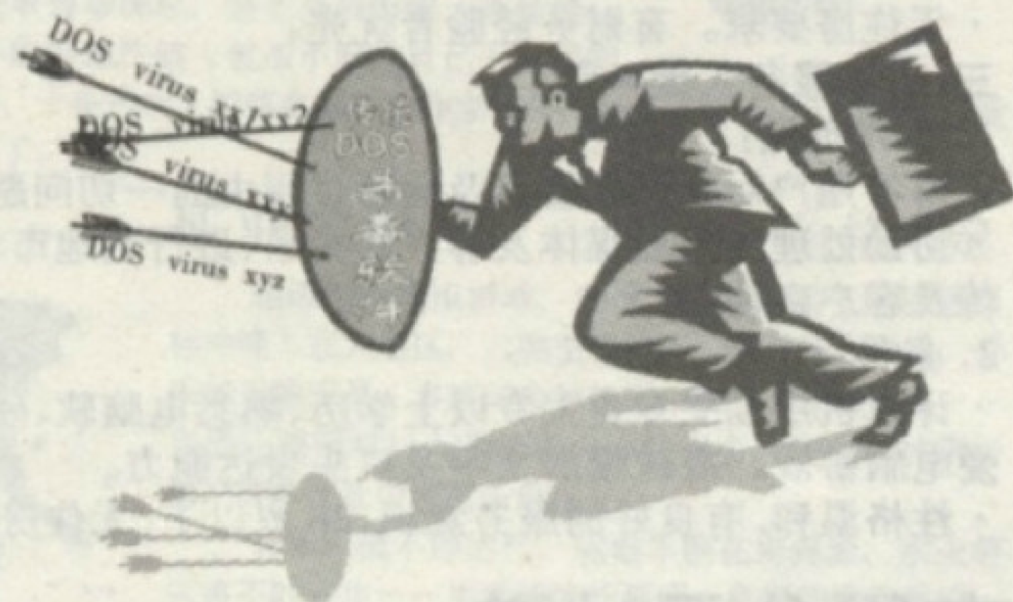
凭此回执单九折优惠（复印有效） **邮购信息回执单**

姓名：	邮政编码：
电话：	通讯地址：
传真：	
顾客单位：	
所需信息：	

宝瓶座

顾此失彼





厄运难逃

单机环境下全面杀除 Win95/Windows/DOS 各类病毒 **病毒克星** 双平台套件(Windows 及 Dos 版)提供完整解毒方案

您可能听到不少著名的杀病毒软件在宣传自己的杀毒效果时，列举一些表明其杀毒能力的数字，比如可杀除所有病毒的几率高达 98%，云云。……您务必小心，这极可能只是一个美丽的愿望——因为这些统计充其量不过是对以往的 DOS 病毒而言的，另外还有整整一大类的病毒，即 Windows/Win95 病毒，它可能根本无能为力，杀毒效果几乎是 0。

无论您现在正使用着怎样著名的"新一代"、"超级"杀毒软件，只要是 DOS 版的杀毒程序，便无一例外地经历过和正在经历着如下的情形：

> 用您的杀毒软件查出有病毒，而且经过正确的使用和操作之后，它也向您报告"已被清除(KILLED OK)"，但是在经过新的运行或运行一段时间之后，病毒重又出现。这样反反复复，不能根除。
>
> 凭借无数次遭遇病毒的痛苦经历而积累了丰富经验的您，直觉上认为您的电脑中绝对有病毒，于是又拿来您一向信任的杀病毒软件，在一阵紧张的检查之后，它却告诉您没有病毒……

这就是 Windows/Win95 病毒，一类未被国人认识或认识不多的病毒，一类令传统的、哪怕是最优秀的 DOS 杀病毒程序都一筹莫展的病毒，它的数量和危害正在日益加大，并且由于缺少有针对性的杀病毒软件而得不到有效的抑制，以令人可怕的速度悄然地扩散和蔓延……

对于一个需要真正安全无毒的计算机运行环境来说，一种病毒的存在就足以造成毁灭性的灾难，何况对于整整一大类病毒的忽略和软弱无能。

在反病毒的竞技场上，真正的较量是有和无，不是多或少，0 和 1 的区别才是本质的。明智的用户，不应当陷入盲目追求单纯的杀病毒数量和超长的可杀病毒列表的泥潭之中，因为那不仅舍本逐末，自冒风险，更会使您贻误杀毒良机，最终独尝苦果。

病毒克星 ---单机环境下 PC 电脑用户防杀病毒的完整解决方案

北京华美星际科技发展有限责任公司
南京信源自动化技术有限公司 联合推出

华美星际 HUA MEI XING JI

总部地址：北京海淀区海淀路 19-1 号中成大厦 401 室　电话：62572100,62572300
传真：62571600　开户行：北京城市合作银行中关村支行　帐号：033120-53

部分代理名单

(排名不分先后(

全国特约分销商：
联想集团微机软件销售部及各地代理
电话：010—8428888 转微机部
北京连邦软件产业发展公司及全国各地连锁店
电话：010—2568648 林粤

北京
北京天祥计算机技术开发公司 010-62613237
北京双友软件技术研究所 010-62755756
北京树人软件开发中心 010-62616742
北京市微宏电脑软件研究所 010—62579194
北京市东方飞阔软件研究所 010—62549508
北京超软科技发展有限责任公司 010-62647342
北京市得力软件研究所 010—62545313
四通集团新北软件公司 010—62576574
金色盾牌计算机安全技术研究所 010—2610373
深圳华星北京分公司 010—2547799—2201
中国教育电子公司 010—2171649
三维天地计算机技术开发公司 010—2611272

天津
天津市河西区正版软件专卖店 022—4146007
天津市微星计算机研究所 022—4315073

上海
上海新生代电脑书店 021—64084387
申新电脑科技经营部 021—4049404
上海电子计算机厂东南软件中心 021—2475950
上海软件行业协会 021—62187880
上海科通电脑公司 021—63222873

云南
昆明黑马计算机软件技术公司 0871—5146711
保山师专科教电脑公司 0875—2120060

福建
福州市荣通技术开发公司 0591—3312821
厦州海峡科技实业有限公司 0596—2062315
福州市华捷信息工程有限公司 0591—7840355
泉州市科达电脑公司 0595—2986305
南平金鑫软件开发有限公司 0599—8838097

广西
柳州铁路唯斯电脑公司 0772—3831194
柳州科达新技术开发总公司 0772—2821150
桂林文化交流中心营业部 0773—5811164
桂林商务电脑工程公司 0773—2833436
桂林信息技术公司 0773—2827367
南宁怡隆电脑软件开发公司 0771—5883880
南宁超人电脑有限公司 0771—5863869

广东
广州瑞达电脑公司 020—3317658
汕头市技贸发电脑 0754—8276041
珠海狮山科贸有限公司 0756—8870572
湛江经贸公司电脑经销部 0759—3318118
深圳旺盈微系统有限公司 0755—3345702
深圳康龙科技实业公司 0755—3223189

新疆
乌鲁木齐电子信息技术开发公司 0991—2870640
乌鲁木齐市新疆电子学会 0991—2873295
乌鲁木齐奥宏电子技术开发公司 0991—4890424
克拉玛依精诚电子有限公司 0990—222105
克拉玛依油田双环电脑电子公司 0990—223445

江苏
南京康新通信工程公司 025—3361262
南京星海天地新技术公司 025—4583417
深圳华星南京经营部 025—3350714
泰州市广博电子信息有限公司 05241—231688
南通鹏腾电脑技术有限责任公司 0513-2215628
苏州东驰电脑公司 0512—5104841
苏州南方现代办公设备公司 0512—5201683
常州协通软件系统公司 0519—6689298
常州兰派电子科技公司 0519—6688758
镇江市理工大学科贸公司 0511—5238485
徐州捷达技术公司 0516—3755206
扬州市保安警用器材公司 0514—7358234

浙江
杭州宏昌电脑有限公司 0571—2083469

江西
南昌康隽资讯系统有限公司 0791—8330122
南昌市科环高科技术实业公司 0791—6273214
浙江经贸公司电脑部 0579—3318118

山东
青岛市万得电脑公司 0532—4853456
济南驰动新技术开发公司 0531—6954943
东营惠通科技有限公司 0546—8225198
淄博远望计算机有限公司 0533—2187247

辽宁
沈阳华健资讯科技有限公司 024—3895234
沈阳大光电脑公司 024—3899045
鞍山市科脑计算机技术公司 0412—5538213
丹东市丹服马德电脑公司 0415—3121770
本溪本钢电脑自动化公司 0414—7828778
大连青格电子实业公司 0411—2642882
大连同济电子技术公司 0411—2805484

湖北
武汉天河精品软件店 027—7875733
襄樊天翔电脑开发公司 0710—224764—2254

湖南
长沙华宇信息工程公司 0731—5527682

四川
中软四川公司 028—5583100
成都耀华电脑技术公司 028—5212713,5583571
科海集团重庆宾馆联合公司 0811—7862802
重庆阳光科技开发公司 0811—3860444
攀枝花市科学仪器研究所 0812—3334438

青海
西宁科电电子公司 0971—6144609

河南
郑州天然电脑公司 0371—6254259
郑州九洲计算机公司 0371—6257545
洛阳有色院计算机技术开发中心 0379—4912995
安阳市科协科达电子公司 0372—5923854
洛阳铁路分局电子开发公司 0379-3214884

河北
石家庄市计算机安监中心 0311-7026911-3153
秦皇岛市中环电子有限公司 0335—3028341
唐山智能电脑公司 0315—3279334

吉林
长春高新技术开发区技术市场 0431—5641329
长春创新科技有限公司 0431—5644034

黑龙江
哈尔滨市科远技术有限公司 0451—2532994

山西
太原泰鑫计算机有限公司 0351—4034403
太原工大科技开发公司计算机部 0351—6010555
太原通达信息技术公司 0512—5197787

陕西
西安众盟电子化学研究所 029—5263783

贵州
贵阳华辉科技发展公司 0851—6851660

宁夏
银川华鹏电子科技公司 0951—6020268

安徽
合肥爱普科技公司 0551—2812611,2816442

内蒙
东胜市伊盟供销大厦 0477—326212
包头市翔想电脑公司 0472—5156655—188

甘肃
兰州西北研究所高新技术公司 09318419107
兰州远方电脑公司 0931—2340133

“全真模拟 INTERNET 函授班”招生信息

中央人民广播电台经济部“电脑百花园”节目组和天津大学成人教育学院、天津市福克斯高新技术发展公司联合举办“全真模拟 INTERNET 函授班”。

“电脑百花园”节目播出时间为每周日 8:00－9:00,本函授班采用全真模拟上网系统进行上网实习,学员只要有一台 286 以上电脑,无需入网,就能练习各种网络工具,并立即看到和在真网上完全相同的逼真效果。函授班提供全真模拟 INTERNET 书面教材一本、软盘六张,包括“INTERNET 磁盘教材、习题及答案、试卷”、“全真模拟上网系统”、“上网工具软件”、“INTERNET 资源地址大全”。讲授的课程有:

E－mail、Telnet、Usenet、FTP、Gopher、WWW 等。

开卷考试,合格者颁发天津大学成人教育学院结业证和美国兰德施盖普 INTERNET 操作员证书。收费标准:个人学员 200 元,单位学员 280 元,另加邮寄费(普通 10 元、快件 20 元、特快专递 30 元)。

每期 3 个月学习时间,学员可随时报名。

报名办法:通过邮局汇款报名,请您写清自己的姓名、地址及邮政编码。汇款请寄:北京 541 信箱“电脑百花园”,邮政编码 100031。咨询电话(010)66172862。

重返江湖　李逍遥

榜首徘徊数月的大宇游戏——《仙剑奇侠传》在市场消失几个月后,终于带着更优惠的价格重新杀来!

本月读者服务部有售!!
最新价值 120 元!!!

天鹰座

致歉

1996 年 12 月刊“《大众软件》配套软件目录”中“第十六期目录”应为“第十七期目录”。

第十七期配套软盘中的“README”文件因技术失误需带中文系统方可阅读。

因我们工作的失误,为您带来不便。在此,向广大读者和用户致以深深歉意!

大众软件



1996

大众软件



1996

大众软件



1996

大众软件



1996

大众软件



1996

大众软件



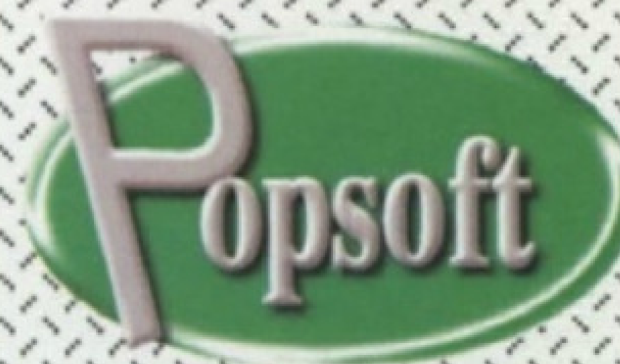
1996

大众软件



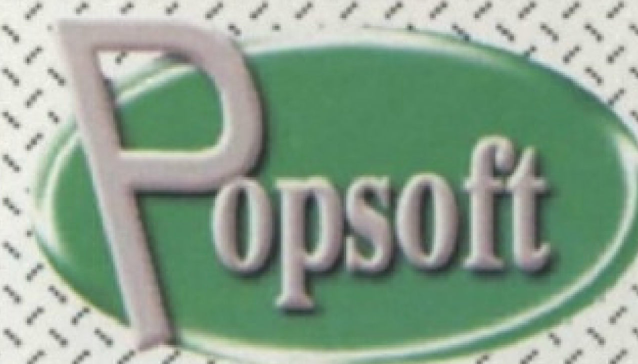
1996

大众软件



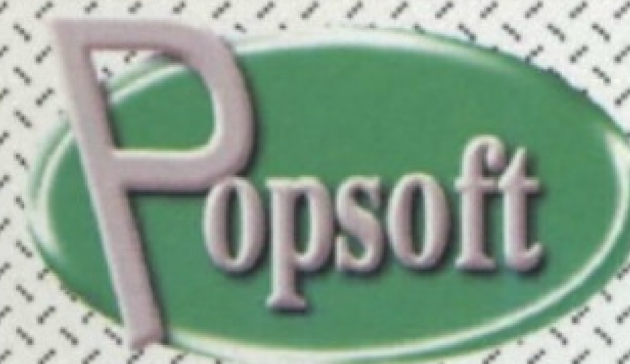
1996

大众软件



1996

大众软件



1996

大众软件



1996

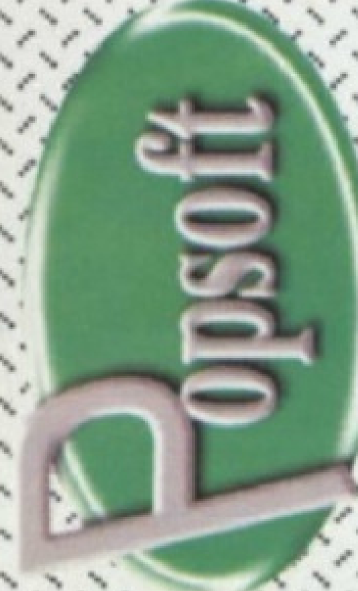
大众软件



1996



大众软件



1996

大众软件



1996

A♠ 仙剑奇侠传



A♠ 仙剑奇侠传

2♠ 三国志英杰传



2♠ 三国志英杰传

3♠ 大航海时代



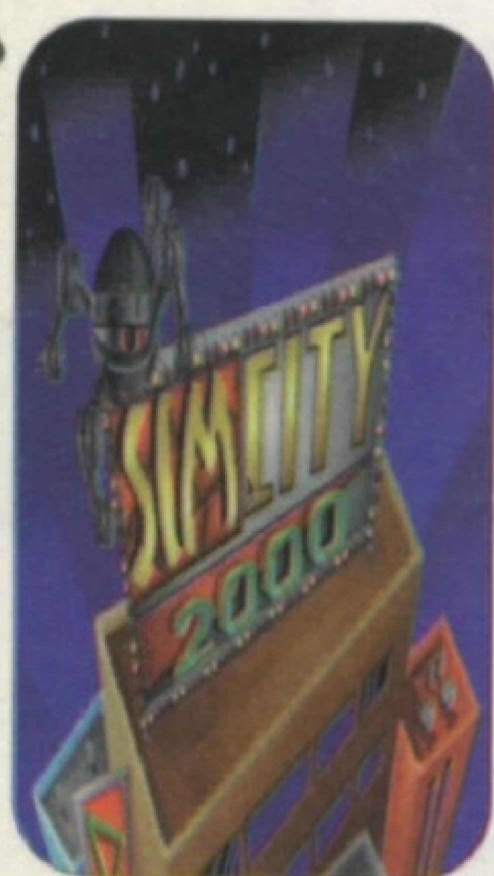
3♠ 大航海时代

4♠ 命令与征服



4♠ 命令与征服

5♠ 模拟城市2000



5♠ 模拟城市2000

6♠ 三国志Ⅳ



6♠ 三国志Ⅳ

7♠ 炎龙骑士团Ⅱ



7♠ 炎龙骑士团Ⅱ

8♠ 魔法门之英雄无敌



8♠ 魔法门之英雄无敌

9♠ 魔兽争霸Ⅱ



9♠ 魔兽争霸Ⅱ

10♠ 大富翁3



10♠ 大富翁3

J♠ 毁灭战士Ⅱ



J♠ 毁灭战士Ⅱ

Q♠ 足球96



Q♠ 足球96

K♠ 倚天屠龙记



K♠ 倚天屠龙记

JOKER



JOKER

TOP TEN
年度特别企划

依1996年度大榜排名制作（连载）。

晶合实验室上

刊号：ISSN1007-0060 / CN11-3751/TN

邮发代号：82-726

定价：6.00元